ADM Editore - nr. 15
giugno/luglio 2014

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

SBAM! COMICS

IN COLLABORAZIONE CON WOW SPAZIO FUMETTO

LE ORIGINI
MAX BUNKER

OGGI
M.M. LUPOI

SECONDO NOI
THE BEST OF...

MARVEL TRICOLORE

AUTORI MARVEL ITALIANI
ELENA CASAGRANDE
WERTHER DELL'EDERA
CARMINE DI GIANDOMENICO
MIRCO PIERFEDERICI

inoltre...

INTERVISTE
Mirko Perniola
José Fonollosa
Ivan Zoni

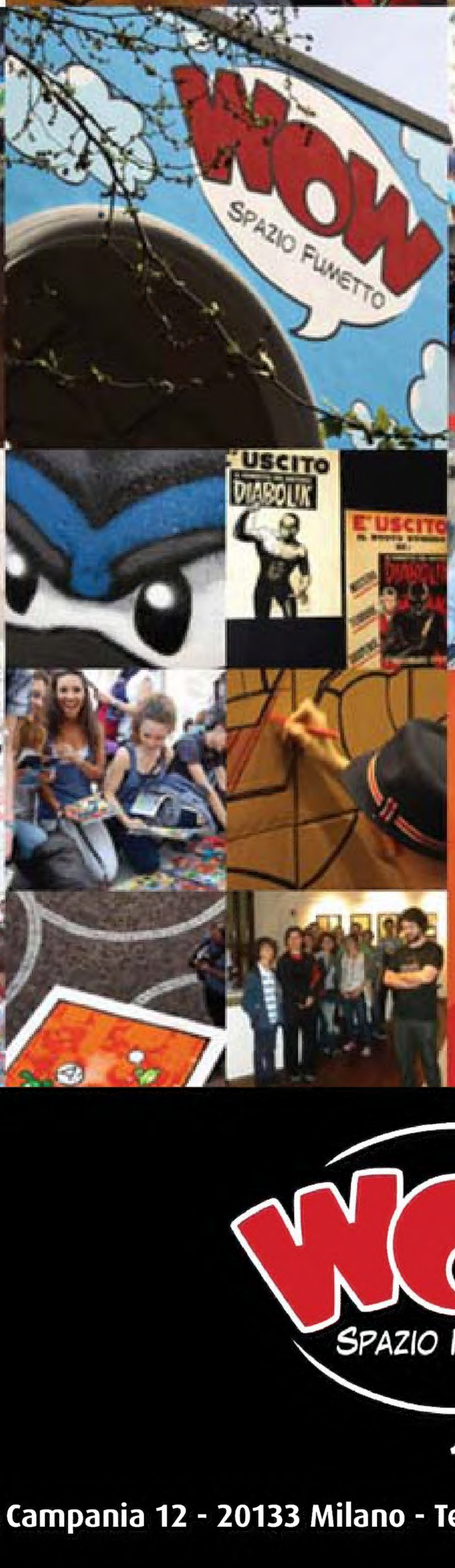
FUMETTI
Andrea Gallo
Pieri & Ferretti
Stefano Rossi
Scoccia & Trimboli
Torti & Zandon

EVENTI
"Ricoloriamo" il Museo Wow
FullComics 2014

www.sbamcomics.it

Milano

Comune di Milano



WOW
SPAZIO FUMETTO

viale Campania 12 - 20133 Milano - Tel. 02.495.247.44 . www.museowow.it

L'EDITORIALE

In principio fu la **Timely**: già nel 1939, proponeva al pubblico americano le avventure di un uomo artificiale che poteva volare infiammandosi, di un essere anfibio in grado di vivere negli abissi marini, di un super-soldato armato di scudo, impegnato a combattere le forze naziste. Una ventina d'anni dopo, nella stessa casa editrice, **Stan Lee** e **Jack Kirby** lanciavano le basi di un lunghissimo successo planetario: era cominciata l'**era-Marvel**. Che proprio in questi giorni "compie" i suoi primi **75 anni**.
E in Italia? Il Belpaese conta almeno tre generazioni di lettori marvelliani. Abbiamo avuto la **Generazione-Corno** (anni Settanta), quella che per prima scoprì l'esistenza di arrampicamuri, super-poteri cosmici, mostri ai raggi gamma, mutanti e divinità. Un'epoca fantastica, nei ricordi di chi l'ha vissuta, ma finita nell'oblìo dalla metà degli anni Ottanta, con la scomparsa di tutti gli albi dalle edicole. Fu la piccola **Labor Comics**, nel 1986, a ritentare, con poca fortuna, la pubblicazione di un albo che si chiamava proprio *Marvel* (nell'immagine). Per fortuna da lì a poco sarebbe arrivata la **Generazione-Star/Play**, quella che con la fine degli stessi anni Ottanta riscoprì la Casa delle Idee, grazie alla **Star Comics** e alla **Play Press**. E fu una seconda ondata di grande successo, tanto che la stessa Marvel decise di creare una sua filiale proprio qui nella Penisola: nel 1994 cominciava così la terza "era", quello della **Generazione-Marvel Italia**, che quest'anno raggiunge il suo **ventennale**. Quello che stiamo vivendo è dunque un **doppio fondamentale compleanno** per la storia delle Nuvole Parlanti.
Noi di *Sbam!* abbiamo ricostruito nei dettagli l'**epopea Marvel tricolore**, intervistandone due fondamentali protagonisti: **Max Bunker** – grande autore, ma anche fondamentale colonna della **Editoriale Corno**, di cui fu direttore editoriale per decenni – e **Marco Marcello Lupoi**, in arte **MML**, attuale boss di **Panini Comics/Marvel Italia**, con una carriera cominciata proprio da quel lontano, timido albo della Labor Comics del 1986. Ma *"Marvel tricolore"* in questo momento vuol dire anche altro: mai si erano visti così tanti autori italiani all'opera sui nostri comics book preferiti! Ne abbiamo incontrati quattro: **Carmine Di Giandomenico**, **Elena Casagrande**, **Werther Dell'Edera** e **Mirco Pierfederici**, che è anche lo *Sbam*-copertinista di questo numero.

Ma siccome non di solo Marvel vive lo *Sbam*-fans, abbiamo pensato di presentarvi anche – in mezzo alle numerose recensioni che potrete delibare nelle prossime pagine – il lavoro di uno sceneggiatore esperto come **Mirko Perniola**, di un disegnatore esordiente ma dalle idee chiare come **Ivan Zoni** e di un autore molto popolare in Spagna quale è **José Fonollosa**.

I fumetti di questo numero: dall'incubo di **Marco Torti** e **Paolo Zandon** allo "storico" di **Alessandro Scoccia** & **Tiziana Trimboli**, dalla parodia di **Pieri & Ferretti** alle strip umoristiche di **Stefano Rossi**, per concludere con una sceneggiatura di **Andrea Gallo** e con i nostri ospiti fissi ***Tarlo*** e ***Kugio & Gina***.

A lettura ultimata (occhio che c'è anche molto altro!), come sempre l'invito è a restare con noi sul nostro sito **www.sbamcomics.it**, sullo *Sbam*-gruppo di **Facebook** e su **Twitter**.

Sbam! a tutti voi!

Antonio Marangi

SBAM! COMICS

nr. 15 - giugno-luglio 2014
www.sbamcomics.it

Direttore editoriale
Antonio Marangi

Direttore responsabile
Sergio Brambilla

Redazione
info@sbamcomics.it

Grafica e impaginazione
ADM Studio

Sbam! Comics
è una testata **ADM Editore**
(divisione di ADM Studio Sas).
distribuita esclusivamente
in formato digitale

Direzione, Amministrazione e Pubblicità
Via E. Curiel, 7
20093 Cologno M.se (MI)
Tel. 02 254 59 768
(info@sbamcomics.it)

Sono con noi
Augusto Altobelli, Max Anticoli, Annalisa Bianchi, Federico De Rosa, Marco De Rosa, Matteo Giuli, Domenico Marinelli, Roberto Orzetti, Paolo Pizzato, Stefania Quaranta, Daniele Tarlazzi, Doctor Why

Registrazione Trib. Milano nr. 228 dell'8 maggio 2009.

Riproduzione vietata. Per tutte le illustrazioni pubblicate, anche dove non specificato, il © si intende degli autori e/o degli aventi diritto.

IN QUESTO NUMERO

COVER STORY
8 Marvel Comics: alle origini del mito
12 1961: l'anno che cambio i comics
16 C'era una volta l'Editoriale Corno: Max Bunker
22 Marco Marcello Lupoi: 20 anni di Marvel Italia

MARVELLIANI D'ITALIA
30 Carmine Di Giandomenico
36 Elena Casagrande
41 Mirco Pierfederici
46 Werther Dell'Edera

INTERVISTE
80 José Fonolloga
84 Mirko Perniola
89 Ivan Zoni

MONDO WOW
70 Coloriamo il Museo Wow
75 Il Giappone dei Mostri
78 "Il Punto C": Giovanna Casotto

EDICOLA
20 Alan Ford 540
111 Julia 188
118 Tutto Pratt
119 Cosmo Color
120 Miracleman
122 Dylan Dog Color Fest 12
123 Trent 1
123 Topostorie 1
124 Real Life 1
125 Capitan America: Leggenda Vivente
126 Mind MGMT 1
127 La Battaglia dell'Atomo
130 Ric Roland
131 80 anni di Paperino
131 Flash/Wonder Woman 7
133 Novità RW Lion

REVIEWS
108 Tenebre
109 Kriminal
110 Ken Parker
112 Unico indizio le scarpe da tennis
114 Rocky & Hudson
115 Witch Doctor 2
116 Diabolik: Alba di sangue

ANALISI
140 The Walking Dead

EVENTI
104 FullComics & Games 2014
152 Il Mondo dei Dinosauri: Gertie

CINEMA E CARTOON
144 AmazingSpider-Man 2: Il potere di Electro
146 X-Men: Giorni di un Futuro Passato
149 Poldino Spaccaferro
150 Cartoon News

CHARACTER
154 Dylan Dog Corner

ZONA MANGA
164 Destroy and Revolution
166 Assassination Classroom
168 Fujiko Mine

BIBLIO STORICA
169 Blondie e Dagoberto

NON SOLO FUMETTO
170 Il Consigliere Letterario

COMICS SBAM!
54 Torti & Zandon: *Il culto*
65 Scoccia & Trimboli: *Evoluzione*
92 Pieri & Ferretti: *Sambukan*
134 Stefano Rossi: *I Boletus*
143 L'angolo del Tarlo
160 Andrea Gallo: *La cantina*
174 *Kugio & Gina*

La copertina di questo numero...

... è una intepretazione degli X-Men firmata **Mirco Pierfederici**, esponente della sempre più nutrita pattuglia di disegnatori italiani della Casa delle Idee. Saprete tutto di lui nelle prossime pagine...

(© Marvel Comics)

INVIA I TUOI FUMETTI A SBAM! COMICS

Se siete fumettisti, se cercate un media chi vi pubblichi, *Sbam! Comics* è nato per voi. Vi offriremo una vetrina da cui – vi auguriamo e ci auguriamo – spiccare il volo verso la grande editoria. Scriveteci per informazioni e per inviare elaborati a: info@sbamcomics.it

Note importanti sui fumetti che invierete a *Sbam! Comics*

- **Diritti:** gli elaborati dovranno essere liberi da vincoli legali: **inviandoceli, ci autorizzate alla pubblicazione e dichiarate che i diritti dell'opera sono esclusivamente vostri e che l'opera è di vostra esclusiva proprietà**. Non è richiesta l'inediticità, purché – ribadiamo – non permangano diritti di terzi (precedenti editori o simili).
- **Invio:** inviate i file come allegati via mail al nostro indirizzo: ***info@sbamcomics.it***. Evitare invii superiori ai 12 Mb nella singola mail, eventualmente operare più invii. Se preferite potete inviarci il link a un vostro sito o ftp per invii particolarmente pesanti.
- **Formato elettonico dei file,** nel **primo invio** per la presa visione delle proposte: file jpg a 72 dpi di risoluzione, formato ottimale 768x1004 pixel (verticale), ma vanno comunque bene anche opere realizzate in precedenza in formato diverso. Se siete disegnatori tradizionali e lavorate su carta, va realizzata una scansione da salvare sempre in jpg a 72 dpi. Se i lavori saranno selezionati per la pubblicazione, vi invieremo apposita mail di istruzione per l'invio degli stessi jpg ad alta risoluzione.
- **Genere:** assolutamente libero, dall'avventura alla strip umoristica (evitare ovviamente pornografia, vilipendio di idee o di religioni e altre oscenità assortite).
- **Lunghezza:** libera (ragionevolmente libera, s'intende... :-).
- **Da allegare:** con i vostri elaborati dovete mandarci un vostro breve profilo di 700-800 battute circa, comprensivo di nome e cognome (indicando se preferite essere pubblicati con uno pseudonimo) e di tutto quello che volete far sapere di voi, della vostra esperienza professionale, del vostro lavoro. Graditi anche link a vostri siti o blog e una vostra foto (o autoritratto).
- **La Redazione:** valuterà il vostro lavoro e deciderà se è adatto alla pubblicazione. Anche in caso negativo, riceverete risposta per mail ai vostri invii.
- **Compensi:** *Sbam! Comics* è una rivista free press. Non è previsto alcun compenso economico per la pubblicazione dei lavori, ma solo la visibilità dell'autore su tutti i canali di *Sbam! Comics*.
- **L'invio comporta l'accettazione e la sottoscrizione di tutto quanto sopra riportato.**

COVER

MARVEL STORY

A noi di *Sbam!*, ormai l'avrete capito, piacciono le feste. Se poi la festa è doppia, tanto meglio. È con sommo piacere, quindi, che vi invitiamo a celebrare insieme **due ricorrenze** che riguardano la **Marvel**, probabilmente la più grande fabbrica di intrattenimento fumettoso (e non solo) del mondo: i **75 anni di vita della casa editrice americana** (in pista dal lontano 1939, quando si chiamava **Timely**) e i **20 anni di attività di Marvel Italia**, nata nel 1994 allorché la **Grande Emme Rossa** decise di fondare una filiale nel nostro Paese, smettendo di affidarsi a licenziatari per la pubblicazione dei suoi fumetti. Nelle pagine che seguono, dunque, troverete articoli storici, approfondimenti critici e una succosa serie di interviste a protagonisti di ieri e di oggi: **Luciano Secchi**, alias **Max Bunker**, colui che lanciò in grande stile l'Uomo Ragno e gli altri supere-

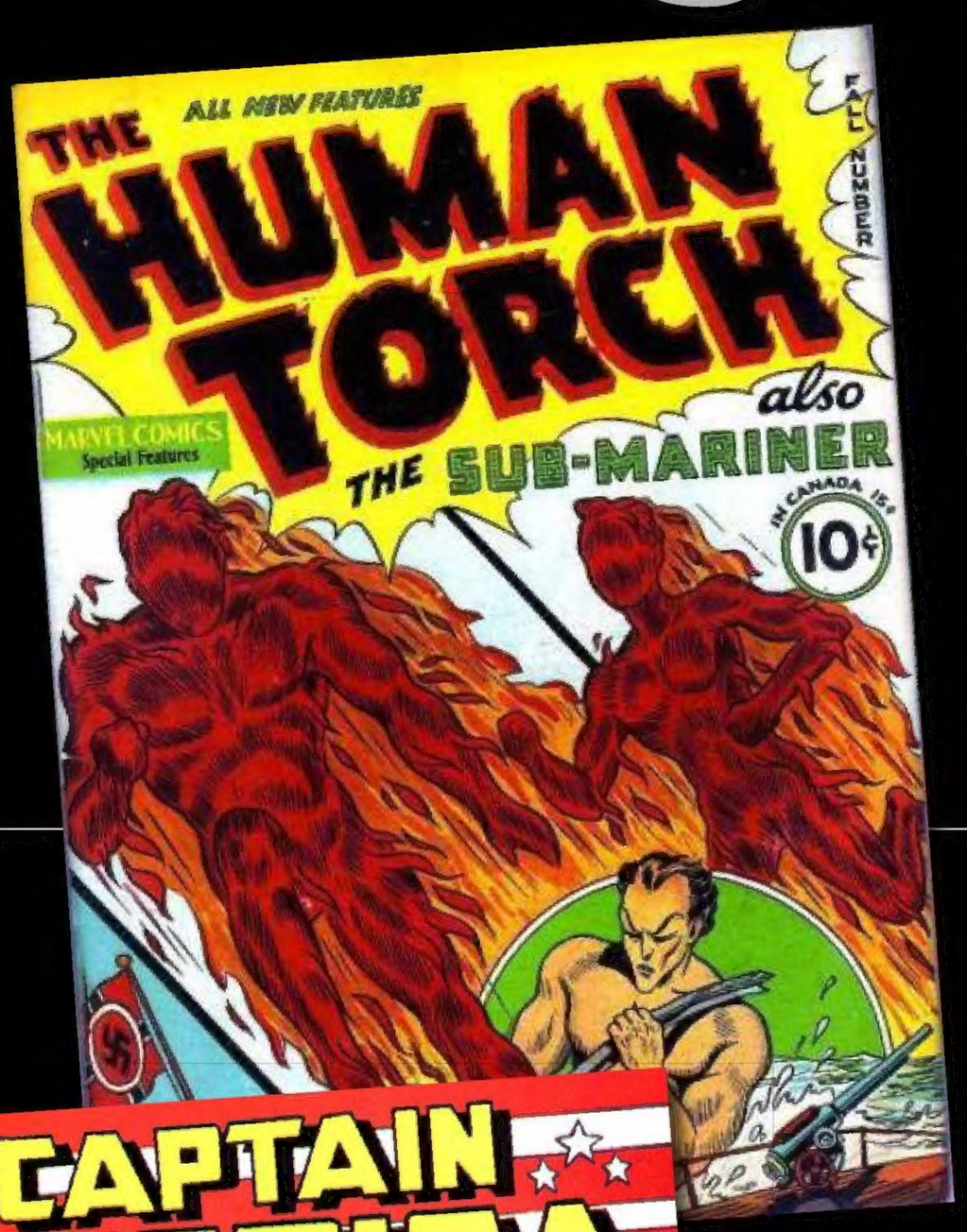
1994 XX 2014

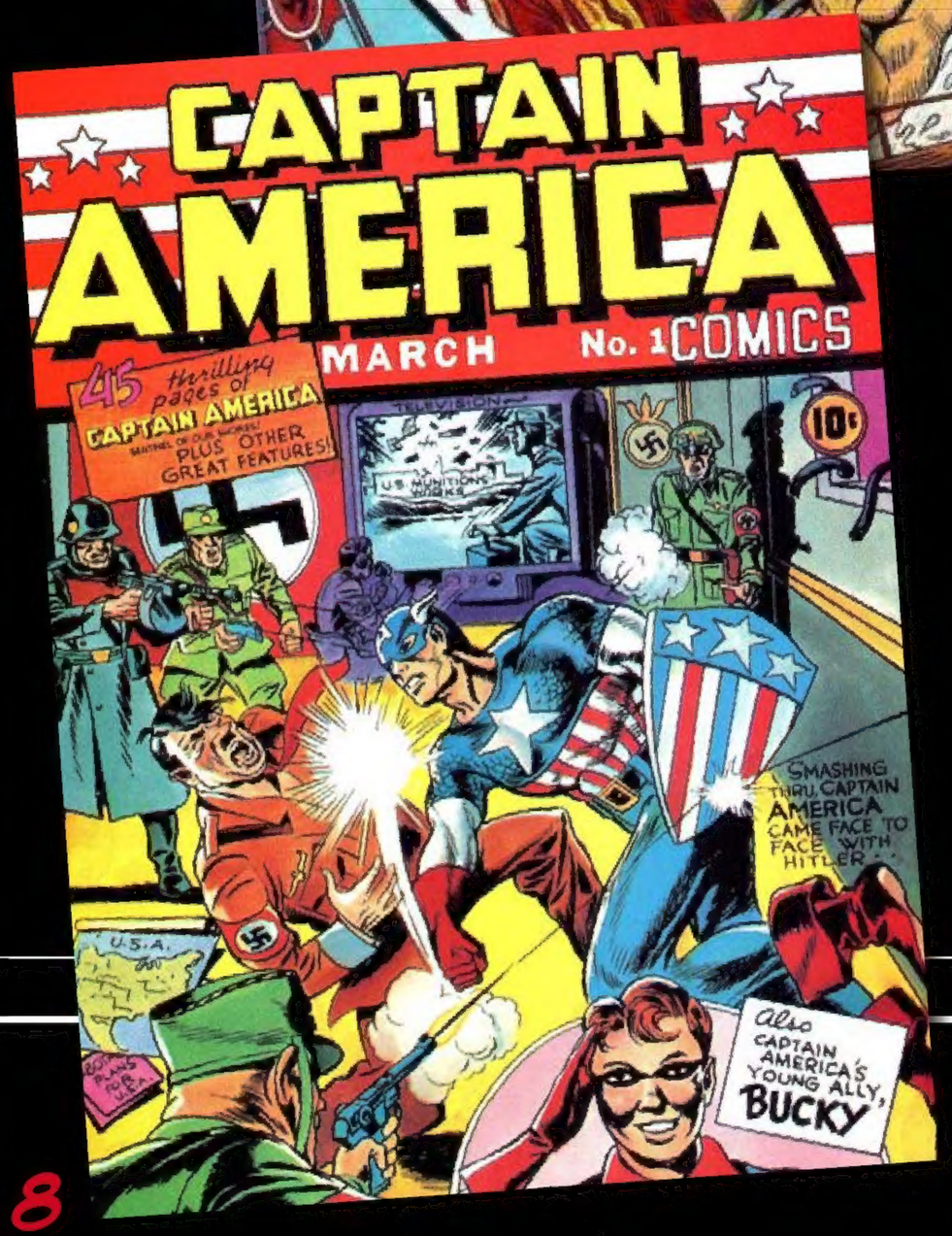
roi di **Stan Lee** nelle edicole della Penisola (do you remember Editoriale Corno?), **Marco Marcello Lupoi**, direttore editoriale di Marvel Italia, e quattro esponenti (**Di Giandomenico**, **Pierfederici**, **Casagrande** e **Dell'Edera**) dell'agguerrita schiera di disegnatori di casa nostra che ha conquistato l'America, ritagliandosi spazi di rilievo tra le matite della scuderia Marvel.

Inoltre, abbiamo aperto gli scrigni della memoria per selezionare **cinque storie** (una per decennio, dagli anni '60 in poi) che a nostro avviso ben simboleggiano **l'evoluzione narrativa della Marvel moderna**. Non si tratta delle più belle (scelta impossibile) e probabilmente neppure delle più significative in assoluto: ma, semplicemente, delle **nostre "storie Marvel del cuore"**, che ci è piaciuto ripescare e condividere con voi.

Buona lettura e, come direbbe un certo "Sorridente" di nostra conoscenza... **EXCELSIOR**!

Marvel Comics
Alle origini del mito





Prima dei "supereroi con superproblemi" lanciati da Stan Lee a partire dal 1961, la Marvel aveva già alle spalle un paio di decenni di pubblicazioni a fumetti. Anni costellati da molti successi, qualche fallimento e da un gran numero di albi dei generi più diversi. Ripercorriamoli insieme

di Augusto Altobelli

La maggioranza degli appassionati di fumetti conosce e apprezza la Marvel soprattutto per la grande **epopea supereroistica** creata negli ultimi cinque decenni. Da quando, cioè, il leggendario primo numero di ***Fantastic Four*** (novembre 1961) ha dato di fatto il via al moderno **Marvel Universe**, il più vasto e complesso affresco narrativo della storia. Eppure, le vicende di quella che sarebbe diventata la casa editrice di **Spider-Man**, **X-Men**, **Vendicatori** e compagnia bella, sono ben più antiche, se è vero come è vero che proprio nel 2014 la **Grande Emme Rossa** festeggia il suo **75mo compleanno**.

Martin Goodman, direttore della Timely nel 1939

Primi fumetti, primi supereroi

Fatti due conti, allora, tutto comincia nel remoto **1939**. All'epoca la Marvel si chiamava **Timely**, era diretta da **Martin Goodman**, nono di tredici figli di una famiglia di emigrati russi, e pubblicava essenzialmente *pulp magazines*, vale a dire riviste di racconti e romanzi a puntate, dal taglio popolare e dalla carta scadente. Goodman, però, a cui di certo non faceva difetto il fiuto per gli affari, non poteva non notare che in quello stesso periodo diversi suoi concorrenti facevano soldi a palate puntando su un medium relativamente recente, vale a dire i ***comic books***, gli albi a fumetti. Detto fatto, il nostro incarica **Frank Torpey**, agente del gruppo di artisti **Funnies Inc.** (che comprendeva tra gli altri **Bill Everett**), di creare per lui una nuova linea di comic books. Il primo prodotto a vedere la luce è ***Marvel Comics*** n. 1, uscito nel **novembre 1939**. È quella, dunque, la **data di nascita ufficiale** del fumetto Marvel.

L'albo, cavalcando le fortune conosciute all'epoca dal genere supereroistico, contiene le avventure d'esordio di due personaggi destinati a una lunga e gloriosa carriera editoriale: la **Torcia Umana** originale e, soprattutto, **Sub-Mariner**. Entro un anno, entrambi hanno una propria testata personale, mentre un gran numero di nuovi eroi come **The Human Top**, **Flexo** e **Silver Scorpion** affollano le pagine di riviste contenitore quali *Daring Mystery*, *Red Raven* e *Mystic*.

Il vero "colpo gobbo", però, arriva nel marzo 1941 con il primo numero di **Capitan America**, il personaggio-simbolo del sogno americano creato da **Joe Simon** e **Jack Kirby** e, soprattutto, la guida del cospicuo contingente di supereroi che la Marvel, assecondando le direttive della macchina propagandistica americana, spedisce in Europa a combattere gli eserciti dell'Asse: eroi adulti, riuniti negli **All Winners**, e le loro spalle adolescenti, che sfidano i nazisti sotto le insegne degli **Young Allies**.

Intanto, in quel periodo, sugli albi della Timely-Marvel comincia a comparire sempre più spesso la firma di un ragazzo che farà molta strada nei decenni a seguire: si tratta di **Stan Lee**, cugino acquisito di Martin Goodman. Il futuro "sorridente" esordisce

sceneggiando alcune storie brevi su *Captain America* n. 3, poi ottiene un incarico di maggiore responsabilità sulla testata *Mystic Comics* e in seguito succede a Joe Simon come direttore di *Marvel Comics*.

Gli anni '50: western, horror e fantascienza

La fine della guerra segna un cambiamento radicale nei gusti dei lettori americani e, di conseguenza, un brusco calo di popolarità per i supereroi dei fumetti, troppo legati alle vicende belliche. Entro il **1949**, tutte le testate Marvel dedicate ai mitici personaggi della ***Golden Age*** chiudono i battenti oppure si trasformano in titoli "**rosa**", genere sempre più apprezzato da un pubblico a caccia di evasione dopo gli anni terribili del conflitto. È così che *Human Torch* diventa ***Love Tales***, mentre *Sub-Mariner* cambia in ***Best Love***.

Altri filoni in crescita, che la Marvel si affretta a cavalcare, sono quelli del western e del giallo. Per quanto riguarda il primo, i titoli di punta sono ***Kid Colt Outlaw*** e ***Two Gun Kid***, seguiti qualche tempo dopo da ***Rawhide Kid***. Da notare che questi personaggi sopravvivranno fino alla metà degli anni '70, finendo in diversi casi per essere integrati nella continuity del Marvel Universe "moderno".

Sul fronte del **giallo**, invece, la Marvel schiera ***Crime Exposed***, ***Crime Can't Win*** e ***All True Crime Cases***.

A partire dai primi **anni '50**, sull'onda del successo riscontrato dall'**horror**, la casa editrice comincia poi a pubblicare, con il marchio **Atlas**, albi come ***Adventures Into Terror*** e ***Uncanny Tales***: titoli che, analogamente a quelli lanciati nello stesso periodo da altri editori, presentano situazioni forti e un gran campionario di efferatezze ai limiti dello *splatter*. Tanto basta per suscitare la reazione allarmata della parte più moralista dell'opinione pubblica Usa, che porta nel **1954** all'emanazione del tristemente noto ***Comics Code***, rigido codice di autocensura che per quasi un ventennio limiterà in misura considerevole l'autonomia e la creatività dei fumettisti americani, costringendoli a edulcorare le scene di violenza e a cancellare qualsiasi pur vago richiamo al sesso.

È in questo clima vagamente da "**caccia alle streghe**" che la Marvel pensa di uscire dall'angolo rilanciando i

suoi eroi più famosi: ecco quindi che nel **1954** tornano a fare capolino sugli scaffali gli albi di **Capitan America**, **Sub-Mariner** e la **Torcia Umana**. L'esperimento però si rivela fallimentare, il pubblico snobba le nuove testate e le condanna alla chiusura dopo pochi mesi, rispedendo i supereroi in un limbo dal quale riemergeranno solo nel decennio seguente.

Intanto, mentre la **guerra di Corea** porta con sé una nova fioritura del **fumetto bellico** – che la Marvel asseconda con diversi titoli intrisi di patriottismo e anticomunismo viscerale (da ***War Adventures*** a ***Battle Action***) – di ben maggiore interesse si rivela un altro filone su cui la casa editrice si concentra in quegli anni: la **fantascienza**. Testate antologiche come ***Strange Tales*** o ***Journey Into Mystery*** ottengono un ottimo successo, che le accompagna fino agli **anni '60** e le trasforma nei "contenitori" più adatti per la rinascita dei supereroi. Esemplare, in questo senso, è il caso di ***Amazing Adventures***, serie curata da **Stan Lee** e **Steve Ditko** che dopo pochi numeri cambia nome, diventando prima ***Amazing Adult Fantasy*** e poi più sinteticamente ***Amazing Fantasy***: è su quelle pagine che, nell'agosto 1962, esordisce un certo amichevole **tessiragnatele** di quartiere. Ma questa, come si dice, è già un'altra storia...

Per saperne di più

Ecco un libro che qualsiasi fan della Casa delle Idee dovrebbe custodire gelosamente, leggere e rileggere più volte. Uscito negli Stati Uniti con il significativo titolo di **Marvel Comics: The Untold Story** *e tradotto in Italia da* **Panini**, *il monumentale volume di* **Sean Howe** *non è un'opera ufficiale della Marvel, dato che l'autore ha voluto tenersi come si suol dire "le mani libere", raccontando la più grande casa editrice di fumetti del mondo attraverso oltre cento interviste con dipendenti e collaboratori vecchi e nuovi. Interviste senza peli sulla lingua, che hanno permesso a Howe di riconsegnarci una storia fatta di genialità, fiuto imprenditoriale, amori, tradimenti e tantissimi dietro le quinte mai svelati prima d'ora, e probabilmente mai nemmeno immaginati dagli ammiratori di Spider-Man, Capitan America, Fantastici Quattro e X-Men. Una narrazione vivida e spontanea, dalla quale emerge con chiarezza come, al di là delle umane debolezze di molti protagonisti, la Marvel sia stata capace di rappresentare una moderna mitologia per milioni di lettori in tutto il pianeta.*

Marvel Comics - Una storia di eroi e supereroi,
Panini Comics, pagine 586, Euro 29.90

1961
L'ANNO CHE CAMBIÒ I COMICS

Un'avventura capace, in poco più di 20 pagine, di segnare un punto di svolta epocale nella storia della Nona Arte, creando i presupposti per lo sviluppo del fumetto americano come lo conosciamo oggi. Questo è stato il primo numero di *The Fantastic Four*, l'albo che nell'agosto 1961 ha inaugurato il moderno *Marvel Universe*

di Federico De Rosa

All'alba degli anni '60, una ventata di rinnovamento scuote l'allora sonnacchioso mondo dei fumetti seriali americani. La censura moralizzatrice imposta dal *Comics Code*, certo, continua a pesare sulla creatività di editori e autori, eppure è netta la sensazione che qualcosa di importante stia per accadere. Già qualche anno prima, in verità, l'apparizione del nuovo **Flash** di **Gardner Fox** e **Carmine Infantino** su *Showcase* n. 4 della **DC Comics** (ottobre 1956) aveva dato il via a quella che sarebbe stata conosciuta come la ***Silver Age***, l'età d'argento dei comics Usa. Al di fuori dell'ambito fumettistico, poi, il programma della "Nuova Frontiera", enunciato dal presidente **J.F. Kennedy** nel suo discorso di insediamento (20 gennaio 1961), trasmetteva chiaro il senso di una nazione che intendeva rimettersi in marcia, scuotendosi da un decennio di autocompiaciuto immobilismo.

Nuovi eroi per una nuova era

Ed è a tutti gli effetti una "Nuova Frontiera", quella che si spalanca di fronte agli appassionati delle strisce disegnate pochi mesi più tardi, l'**8 agosto 1961**, allorché fa la sua apparizione sugli scaffali il primo numero di ***The Fantastic Four*** (la data di copertina, novembre 1961, è sposata in avanti di tre mesi, come si usava allora), l'albo che inaugura il moderno ***Marvel Universe*** e, più in generale, segna la nascita del fumetto americano per come lo conosciamo oggi, fissando canoni che nessun autore da quel momento in poi avrebbe potuto ignorare.

La storia, firmata da **Stan Lee** e **Jack Kirby** – appena rientrato in una Marvel in gravi difficoltà, con la sede della casa editrice addirittura sotto sfratto – è talmente nota che appare superfluo riassumerla in questa sede. Basti dire che i **Fantastici Quattro** devono i loro poteri all'accidentale esposizione a non meglio definiti **raggi cosmici** durante un viaggio sperimentale verso la Luna (o verso Marte, come da successivo aggiornamento). A prima vista, nulla di eccessivamente originale, se non che in questo caso le abilità sovrumane non dipendono da origini aliene (come per **Superman**) o da un duro addestramento e illimitate risorse economiche (come per **Batman**), bensì da un bizzarro scherzo del destino. Quello che segna una radicale cesura generazionale e culturale rispetto agli altri *comic books* dello stesso periodo è però il fatto che, per la prima volta, "*i protagonisti di carta soffrivano, amavano, odiavano e gioivano come esseri umani, pur possedendo poteri soprannaturali. Erano anzi proprio*

questi poteri, amati e odiati, la fonte maggiore del pathos che circondava le quattro star dell'albo. I personaggi vivevano come gruppo e come individualità mentre la loro psicologia veniva fortemente caratterizzata, episodio dopo episodio, come mai era stato fatto prima" (Giuseppe Guidi e Riccardo Vinci, *30 anni di Marvel*, Alessandro Distribuzioni, 1991).

In quel fatidico agosto 1961, quindi, nascono ufficialmente i "**supereroi con superproblemi**", formula con cui Stan Lee avrebbe più tardi sintetizzato il senso di una svolta che però, almeno per quanto riguarda quei primi numeri di *The Fantastic Four*, si scoprirà essere frutto quasi esclusivo della creatività di Jack Kirby. "*Realismo!*" scrive in proposito lo stesso Lee. "*Ehi, so che realismo suona stupido parlando di personaggi in costume che possono allungarsi come elastici, andare in fiamme, diventare invisibili o fare a pezzi una Toyota con una mano sola. Ma io sto restando nel mio campo! Bisogna vederla in questo modo: c'erano molti, molti supereroi che saltellavano giocondi nei loro mutandoni colorati prima che i Fantastici Quattro entrassero in scena. Ma di fatto nessuno di loro aveva problemi personali, nessuno doveva preoccuparsi di guadagnarsi da vivere, nessuno discuteva mai o perdeva la calma con altri supereroi. Questo prima dell'arrivo del nostro affascinante quartetto. Certo, i nostri eroi avevano dei fantastici poteri e combattevano i tipi più strani e stravaganti, ma noi provavamo a farglielo fare realisticamente!*". Tutte cose che oggi un lettore di supereroi dà abbondantemente per scontate, ma che colpiscono con la forza di un uragano il pubblico dei primi anni '60.

La Cosa, un mostro di umanità

Dei quattro eroi che in quei mesi gloriosi scuotono dalle fondamenta i comics americani, il più innovativo, drammatico e profondamente umano è senza dubbio **Ben Grimm**, alias la **Cosa**. Contrariamente ai compagni, infatti, il suo corpo è stato irrimediabilmente deformato dai raggi cosmici, che l'hanno tramutato in un grottesco golem roccioso. Un "**mostro**" consapevole di esserlo, perennemente combattuto tra l'affetto per i suoi compagni, l'unica famiglia che gli rimane, e il rancore irrazionale che a volte prova verso di loro, l'invidia per una "normalità" che a lui è ormai negata per sempre. Animato da uno spirito sarcastico e amaro che non lo abbandona neppure nel bel mezzo della lotta più accesa, Ben mette in mostra una serie di emozioni (la vergogna per il proprio aspetto, l'invidia per la felicità altrui, la paura di manifestare i propri

sentimenti alla donna che ama, la scultrice cieca **Alicia Masters**...) che il pubblico dell'epoca percepisce come autentiche, vicine al suo vivere comune, e che proprio per questo permettono ai lettori di provare un'immediata empatia nei confronti del personaggio. In tal senso, non è esagerato definire la Cosa come il primo supereroe autenticamente "moderno" nella storia del fumetto Usa.

Lee & Kirby, stili a confronto

Nel carattere di Ben Grimm/la Cosa, iracondo, sarcastico e venato da una profonda frustrazione, molti critici hanno visto un richiamo neppure troppo velato a quello del suo creatore. Che, come accennato poc'anzi, risponde al nome di **Jack Kirby** più che a quello di **Stan Lee**, che pure appone la propria firma su tutte le trame (cosa che non verrà mai digerita da Kirby, ma questa è un'altra storia...).

Per rendersene conto, d'altronde, basta confrontare anche frettolosamente i primi episodi dei Fantastici Quattro con altri che lo stesso Lee scrive (questa volta veramente) nel medesimo periodo, per esempio quelli dell'**Uomo Ragno**, che debutta nell'**agosto 1962** sulle pagine del mensile ***Amazing Fantasy***. Tanto i primi sono caratterizzati da una struttura autoconclusiva e da una narrazione serrata e senza fronzoli, quanto gli altri si distinguono non solo per il tono magniloquente dei dialoghi, tipico del "Sorridente", ma anche per l'indissolubile legame che unisce ogni storia a quelle che la precedono e la seguono, in un *continuum* narrativo coerente e in perenne evoluzione. Dopo che nei primi numeri Kirby ha introdotto una serie di protagonisti di grande spessore quali il **Dottor Destino**, gli **Skrull** o l'**Uomo Talpa**, ripescato uno storico eroe della *Golden Age* come **Sub-Mariner** e posto le basi per la leggendaria rivalità tra la Cosa e **Hulk**, Lee prende in mano le redini della testata a partire dal **n. 38** (maggio 1965), segnando subito una netta cesura rispetto alla produzione precedente. Da quello storico albo, infatti, *The Fantastic Four* diventa un'opera unica e indivisibile, legata da una rigorosa *continuity* interna, nell'ambito della quale viene creata dal nulla **l'intera cosmogonia della Marvel moderna**. Ecco quindi che, nel volgere di pochi numeri, i lettori scoprono uno dopo l'altro gli **Inumani**, la **Pantera Nera**, **Galactus** e **Silver Surfer**. E proprio il debutto degli ultimi due (*The Fantastic Four* nn. 48-49-50) coincide con la saga in cui, forse, Lee e Kirby riescono a trovare la sintesi più compiuta tra i rispettivi stili narrativi, dando vita a un'indimenticabile storia di amore, paura e grandiosità cosmica, che non a caso i critici americani hanno definito "*the ultimate masterpiece*", il capolavoro assoluto. Da leggere, rileggere e rileggere ancora...

COVER STORY

C'era una volta l'Editoriale Corno...

Per molti anni, il nome "Marvel" in Italia è stato identificato con quello della Editoriale Corno, la casa editrice che per prima propose Spider-Man & C. ai lettori del Belpaese. Tra gli artefici della meravigliosa epopea di carta e inchiostro che conquistò legioni di ragazzi c'era anche Luciano Secchi, uno dei più grandi autori italiani di sempre, tuttora sulla breccia e ben noto al grande pubblico col nome d'arte di

Max BUNKER

SBAM-INTERVISTA ESCLUSIVA

Normalmente non concede interviste, è cosa risaputa. E questo ha reso ancora più emozionante per la *Sbam*-redazione – e più in particolare per un vecchio alanfordiano viscerale come il sottoscritto – riuscire a contattarlo e a porgli le domande della breve chiacchierata che segue. **Max Bunker** è uno dei mostri sacri delle Nuvole Parlanti italiche (e non solo italiche), un autore che non ha certo bisogno di grandi presentazioni. È sufficiente fare qualche nome: **Kriminal**, **Satanik**, **Alan Ford**, **Dennis Cobb**, **Gesebel**, **Daniel**, **Maschera Nera**, **Maxmagnus**, **Fouché**...

Al suo lavoro di autore e sceneggiatore, Max Bunker ha affiancato anche una intensa attività di direttore editoriale, editore, scopritore di talenti (pensiamo ad *Eureka*). In questa veste collaborò con **Andrea Corno** alla nascita e allo sviluppo della casa editrice che per prima importò, tradusse, adatto e pubblicò su larga scala per i lettori italiani gli eroi Marvel: l'**Editoriale Corno**. Era il 1970 quando i primi albi dell'**Uomo Ragno** (Spider-Man) e di **Devil** (Daredevil) uscirono in edicola. E i giovanissimi lettori fecero il loro primo incontro con le firme di **Stan Lee**, **Steve Ditko**, **Jack Kirby**...

Andrea Corno era l'editore, **Luciano Secchi** (l'"altro" nome di Max Bunker, quello che usa quando... non sta scrivendo) il direttore.

L'intuizione di portare in Italia gli eroi Marvel fu certamente geniale: come avvenne il vostro storico incontro con i supereroi?

Una località marina, una leggera brezza, un forte

di Antonio Marangi

◆ *Max Bunker incontra il* Sorridente *per antonomasia, Stan Lee, in una foto d'epoca.*

profumo di iodio, lo strusciare delle onde sulla sabbia. Un caldo raggio di sole che illumina il cielo azzurro terso. Una grossa edicola piena di giornali e riviste e su un lato tanti albi a fumetti americani. *Spiderman*, *Hulk*, *Doctor Strange* e molti altri. Li apro, li sfoglio. Nomi e disegni sono del tutto nuovi per me. Compro una copia per ogni titolo e li leggo con attenzione. Intuisco che c'è del nuovo in quello che un certo signor **Stan Lee** sta scrivendo per ogni personaggio. Decido di acquistare i diritti in lingua italiana. E così fu.

I primissimi ad uscire furono l'Uomo Ragno e Devil. Curiosità: perché proprio questi due e non altri?
E perché non questi due invece degli altri?

Quale fu la prima reazione del pubblico ad un prodotto così innovativo? Ci fu un momento particolare in cui si capì che la strada era giusta?
Tiepida. Capii di non avere sbagliato l'acquisto quando, dopo un anno, esplosero a catena.

Andrea Corno

L'Editoriale Corno portava il nome del suo fondatore, **Andrea Corno**.
Negli anni Cinquanta, mentre lavora in banca, conosce il giovane **Luciano Secchi** *(futuro* **Max Bunker***) e comincia a interessarsi di editoria a fumetti. Esordisce così nel 1960 fondando le* **Edizioni Serpente Volante** *(che già l'anno seguente diventeranno* **Editoriale Corno***) e pubblicando due numeri di* **Viva!** *e il quindicinale* **L'Ardimentoso**, *un "contenitore" che ripropone i classici della letteratura disegnata statunitense: Flash Gordon, Rip Kirby, Agente segreto X-9, Brick Bradford, Prince Valiant... Nel marzo 1962 comincia la pubblicazione di* **Maschera Nera**, *testi di* **Esselle** *(alias Luciano Secchi) e disegni di* **Paolo Piffarerio**, *e punta su una produzione sia di autori italiani di valore, molti dei quali ancora giovani esordienti, sia di classiche produzioni di syndicate statunitensi.*
Nel 1964 comincia a pubblicare **Kriminal** *e* **Satanik** *(testi di* **Max Bunker**, *disegni di* **Magnus***) e il successo è grande. Seguiranno il tarzanide* **Zorak**, *il western* **El Gringo** *e le serie belliche* **Guerra d'eroi**, **Guerra di spie**, **Tanks**, **Dennis Cobb agente SS 018** *con alcuni numeri disegnati da Magnus. La coppia* **Magnus & Bunker** *si cimenta anche nella fantascienza, nel 1966, con* **Gesebel**.
Nel 1967, nel clima di rivalutazione del fumetto come medium e come Nona Arte, a novembre esce il mensile di fumetti **Eureka** *e poi i suoi supplementi:* **Okay**, **Smack** *e* **Tommy**.
Nel 1969 l'Editoriale Corno segna un altro colpo, ancora firmato dalla ormai celebre coppia Magnus & Bunker: esce il primo numero di **Alan Ford**.
Arrivano infine anche i **supereroi Marvel**: *nel 1970*

◆ *Le note esplicative che si trovavano con grande frequenza sugli albi Corno erano sempre firmate* **L.S.** *Un gioco di iniziali scambiate tra Stan Lee e Luciano Secchi.*

L'incredibile Devil *e* **L'Uomo Ragno**, *nel 1971* **I Fantastici 4** *e* **Il mitico Thor**, *seguiti da* **Capitan America** *(1973),* **Conan & Ka-zar**, **Hulk e i Difensori** *e* **Shang-chi maestro del Kung Fu** *(1975),* **Kamandi** *e* **Il soldato fantasma** *(1977),* **Gli Eterni** *(1978),* **I Difensori** *(1979),* **I Vendicatori** *(1980). Notevoli anche gli albi giganti* **Speciali Marvel**, *inaugurati da* **2001 Odissea nello spazio** *(1977); per molto tempo si occupa delle testate anche* **Lorenzo Guerriero**, *tra i maggiori collezionisti ed esperti di comic book statunitensi.*

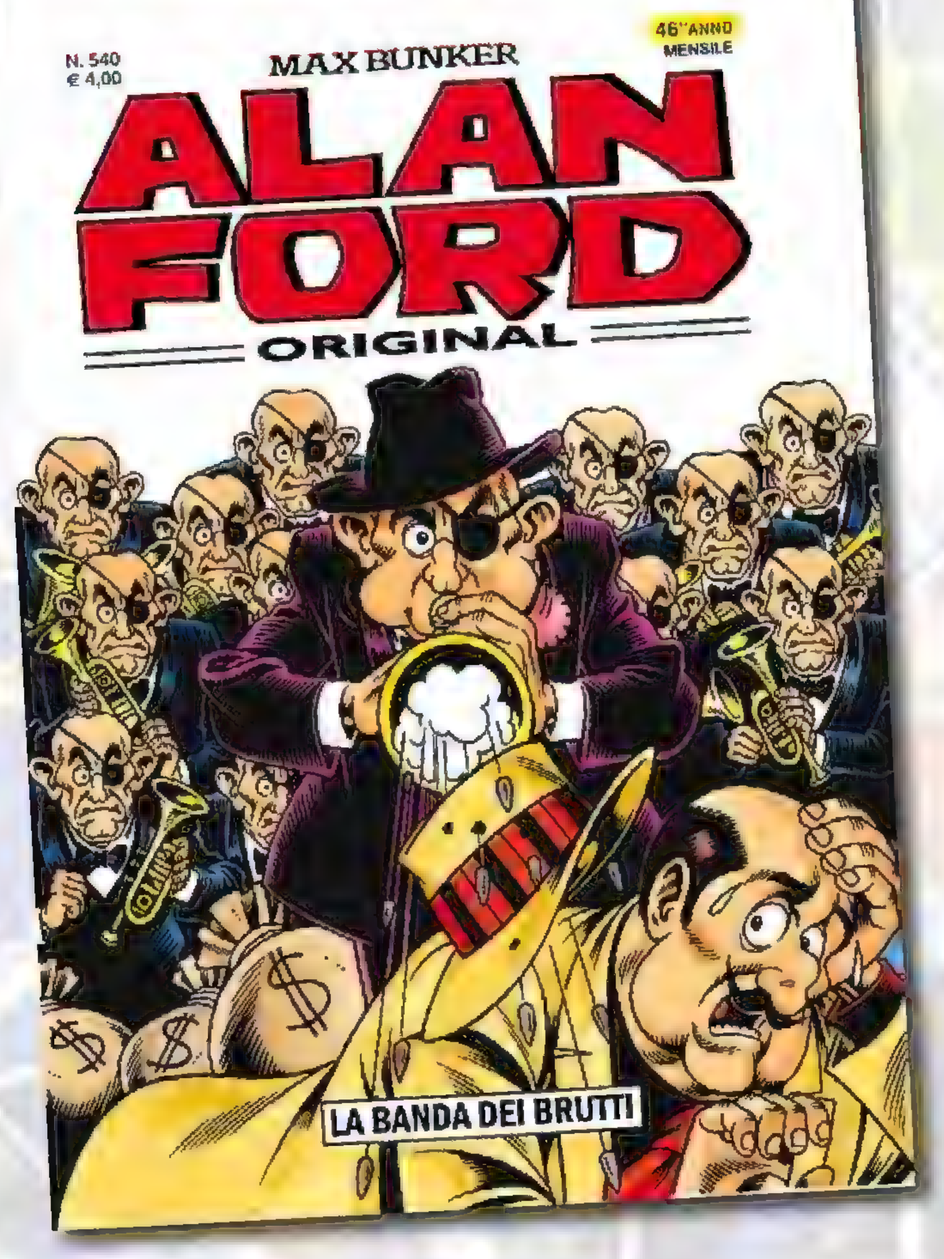
Intanto nel 1974 la Corno pubblica **Il corriere della paura**, *pensato da* **Maria Grazia Perini**, *nuova solida colonna della casa editrice.*

Dopo **Daniel** *(1975),* **Superfumetti in film** *(1977),* **Sturmtruppen** *(***Bonvi** *è un altro solido riferimento per l'editore),* **Cliff** *(1979) e un meno felice* **Adamo Pop** *(1981), il piccolo impero fumettistico scricchiola e infine crolla quasi di colpo:* Eureka, *la testata simbolo, viene affidata ad* **Alfredo Castelli** *e a* **Silver** *perché ne tentino un rilancio, ma è troppo tardi: la pesante stretta finanziaria costringe alla chiusura.*

Mentre **Luciano Secchi** *salva Alan Ford creando una propria casa editrice (la* **Max Bunker Productions**), *Andrea Corno cerca di ricominciare con la nuova sigla* **Garden Editoriale**, *ripartendo da personaggi come* **Andy Capp** *o* **Lupo Alberto** *ma anche aprendo nuove produzioni editoriali, soprattutto nel settore della fantascienza.*

Gravi problemi di salute non consentono però all'editore di verificare le sue nuove intuizioni. È morto il 7 luglio 2007.

(Estratto dalla scheda del sito della **Fondazione Franco Fossati**, www.lfb.it/fff/index.htm)



Alan Ford 540

1000VolteMeglio Publishing

Max Bunker *è sempre all'opera sulla sua creatura più longeva: Alan Ford è giunto infatti alla 540.ma uscita della sua collana, da oltre 45 anni in edicola, oggi affidata ai tipi della 1000VolteMeglio Publishing di* **Raffaella Secchi** *(che abbiamo intervistato sullo scorso numero di* Sbam!*).*

L'albo di giugno 2014 propone la **Banda dei Brutti**, *gang di lestofanti che si presenta al pubblico come un'orchestra, ma con scopi assai diversi da una sinfonia. Una tecnica che agli alanfordiani di più antica data non può non ricordare all'istante la* **Dozzina del Pentagramma**, *nemici "classici" del Gruppo TNT dell'epoca d'oro di Magnus&Bunker. E infatti, anche in questo albo...*

Il povero **ispettore Brok** *è alle prese con i corrotti Consiglieri Comunali e l'ottimo* **Dario Perucca** *con i pennelli, che muove sempre meglio sul sentiero che Magnus tracciò.*

Cosa comportò l'esplosione della Marvel-Corno sul resto della produzione della casa editrice di viale Romagna? Come si potevano conciliare le lavorazioni dei pocket di Kriminal, Satanik, Alan Ford, e dei comic book americani?

Ebbi un'idea geniale. Alcune redattrici si curavano dei super eroi, altre di Alan Ford, Kriminal, Satanik e altre testate.

La fine dell'epoca Corno negli anni Ottanta: da cosa venne determinata? Come mai, secondo lei, ci fu il periodo di oblìo degli eroi in Italia?

L'eternità è un astratto. Tutto è vincolato al triplice processo di nascita-crescita-morte. Niente e nessuno sfugge a questa regola, sia cose animate che cose inanimate. Il periodo dell'oblio era motivato da un forte calo della qualità sia dei testi (Stan Lee non li scriveva più) che dei disegni.

Parlando ora all'autore Max Bunker: il boom dei super-eroi influì sulla sua produzione alanfordiana (e non solo) successiva? Il caso di Superciuk,

◆ *Superciuk, la "minaccia alcolica", probabilmente il nemico più famoso e apprezzato di Alan Ford: una evidente parodia dei super eroi. Ne seguiranno altri: dal Centurione a Gommaflex, da Rebus ad Anten-Man...*

◆ Eureka, *una delle testate più importanti dell'Editoriale Corno. Fondata e diretta a lungo da Max Bunker, era una rivista contenitore che portò alla ribalta del grande pubblico personaggi quali Andy Capp, Spirit, le Sturmtruppen, Lupo Alberto... Ebbe anche numerosi supplementi.*

con quello di Gommaflex, è il primo che viene in mente...

Se scoppia una bomba atomica è ovvio che si parli delle conseguenze, dei pericoli dell'uso che se ne può fare etc...

Superciuk è la presa in giro dei super-eroi ma anche senza di loro l'avrei fatto ugualmente, stesso nome, sempre scarpe da tennis, un copricapo col paraorecchie slacciato, uno sciarpone liso e bucato, un maglione unto e bisunto.

Gommaflex invece è un rimembramento di un personaggio americano che si chiamava Plastic Man. Lo lessi da bambino e rimasi colpito. Mi piaceva la capacità di trasformarsi come se fosse di gomma (o plastica morbida).

Marco Marcello Lupoi
20 anni di Marvel Italia

Per salutare degnamente i 20 anni di attività di Marvel Italia, con chi potevamo parlare se non con il celeberrimo MML, direttore editoriale e nume tutelare delle edizioni "tricolori" di Spider-Man & C.? Direttamente dalla sua voce, ecco quindi i ricordi legati a quel mitico 1994 e molto, molto altro

di Marco De Rosa

Dal lontano **1986** il suo nome, o meglio ancora l'acronimo delle sue iniziali **MML**, è indissolubilmente legato alle edizioni italiane dei fumetti Marvel, che ha firmato prima come traduttore e redattore, poi come coordinatore e, infine, come direttore editoriale. Carica, quest'ultima, che l'allora ventottenne **Marco Marcello Lupoi** (è di lui che stiamo parlando, ma questo l'avevate già capito, vero?) si vede proporre sul finire del **1993** da **Jim Galton**, **Gerry Calabrese** e **Mike Hobson**, tre dei maggiori manager Marvel dell'epoca. Allora, la **Casa delle Idee** segue con crescente interesse l'andamento delle vendite in Europa e soprattutto in Italia, Paese leader per *royalties* generate ma dove, a differenza di Francia e Spagna, non esiste un unico editore "forte" e le licenze dei vari personaggi Marvel sono divise tra diversi soggetti, principalmente la **Star Comics** (per cui lavora Lupoi) e la **Play Press**, tra le altre. Si fa strada così l'idea che potrebbe proprio essere l'Italia il mercato giusto per creare una seconda filiale europea dopo quella britannica e raggruppare finalmente tutti i diritti Marvel sotto lo stesso tetto.

MML accetta quasi senza pensarci la proposta dei manager americani e da lì a pochi mesi, affiancato da un pugno di volonterosi collaboratori, dà vita a **Marvel Italia**: un'avventura editoriale che, passando attraverso il successivo matrimonio con **Panini**, taglia oggi il traguardo dei **20 anni di successi**. Sottraendosi per un attimo al flusso delle celebrazioni, Lupoi ha con molta cortesia accettato di incontrare noi di *Sbam!* per una chiacchierata a 360 gradi sulla Marvel di ieri e di oggi, in Italia e nel mondo.

Cominciamo dal fatidico 1994, che segna la nascita di Marvel Italia: quali sono i tuoi ricordi quando ripensi a quel periodo?

Si respirava un grande entusiasmo e per quanto mi riguarda, come da mia natura, c'era anche un po' di apprensione. Il mondo dell'editoria italiana ci guardava con scetticismo, ma io ero convinto che si trattasse di una grande occasione, di quelle che capitano una sola volta nella vita. Ci vuole sempre un po' di lucida follia quando si intraprendono strade nuove, e io credo di avercene messa a sufficienza. Basti pensare che all'inizio ci mancava addirittura una ragione sociale, quindi fino a maggio abbiamo dovuto appoggiarci a quella di Marvel UK. E non avevamo neppure un direttore marketing, ruolo che per un mese ho ricoperto io in prima persona. Fatto sta che, dopo i **cinque numeri zero** presentati a Lucca a marzo, il 2 aprile siamo arrivati in tutte le edicole con un programma iniziale di **19 testate regolari**. Ripensando a quel periodo faticoso ed entusiasmante, ricordo benissimo l'emozione per il primo albo che ho visto in edicola, i tanti problemi che abbiamo avuto e le soluzioni che ci siamo via via inventati,

◆ *Prima di Marvel Italia: un albo dei Fantastici Quattro dell'epoca Star Comics.*

I numeri "zero" Marvel Italia

di Roberto Orzetti

Quanta nostalgia quando ho tolto dalle custodie questi famosi (e preziosi) **numeri zero**: *cinque coloratissimi biglietti da visita con cui si presentava, a* **Lucca 1994**, *la* **Marvel Italia**, *creati ad hoc per segnare il passaggio di consegne tra le case editrici all'epoca detentrici dei diritti della Casa delle Idee (***Star Comics**, **Play Press**, **MBP** *e* **Comic Art***) e la nuova realtà editoriale che avrebbe raccolto il testimone delle gestioni precedenti con tre obiettivi:* **riallineamento della continuity**, *devastata (a causa della spartizione dei diritti) dalla presenza contemporanea in edicola di collane sfasate di diversi anni le une con le altre;* **avvicinamento alla produzione Marvel statunitense** *(per alcune serie si era in arretrato di 4/5 anni);* **uniformità di proposta** *dal punto di vista grafico ed economico (quattro case editrici = impostazioni grafiche differenti, formati differenti, ecc. ...).*

Questi cinque numeri zero erano caratterizzati da una struttura comune: una prima parte dedicata ai fumetti, con per lo più storie brevi, molto in voga negli anni '90, che presentavano gli eroi ed il loro mondo, e una seconda parte contenente la presentazione dei piani editoriali della neonata casa editrice; con una peculiarità: le **cover erano inedite**, *e create appositamente da disegnatori italiani.*

Passiamoli in rassegna e ricordiamoci una cosa: dopo averli divorati, guardiamoli un'ultima volta e poi riponiamoli per custodirli gelosamente. Tra vent'anni, fidatevi, saranno ancora belli ed emozionanti (e preziosi!) come lo sono oggi.

l'ufficio bolognese in cui siamo rimasti solo due anni, prima di trasferirci nel complesso Panini di Modena. E poi ovviamente ricordo tutte le persone che c'erano e che non sono più con noi, così come quelle che si sono aggiunte in seguito: all'inizio eravamo una trentina, compresi i collaboratori, mentre oggi siamo uno staff di 66 persone con 150 collaboratori, senza contare la redazione **Disney**. Attualmente sono oltre **200** le persone che lavorano regolarmente sul publishing Panini: non una cifra da poco.

All'epoca, quindi, la Marvel aveva visto giusto puntando sul nostro Paese...

Va reso onore ai vertici della Marvel dell'epoca, che ci hanno creduto e che con molta serietà hanno scelto di fare questo investimento in Italia. La storia, come si dice, ha dato loro ragione. Credo comunque che in questo senso molto abbia contato il felice connubio con Panini, che ci ha dato la forza necessaria per superare momenti burrascosi come quelli in cui, sul finire del '96, la Marvel oltreoceano è stata sottoposta al famigerato *"chapter 11"*, una sorta di amministrazione controllata. Sinceramente non so se, in una realtà parallela senza la presenza di Panini – azienda molto solida che ha sempre sostenuto alla

L'UOMO RAGNO 0
(cover di Claudio Castellini)
Iniziamo con l'eroe Marvel più famoso, che si presentava con un albo contenente un lungo dossier firmato da MML con la descrizione del "progetto Marvel Italia" e tre storie, tra cui spicca il piccolo capolavoro firmato **Stan Lee / John Romita Sr.** *(con i dialoghi di* **Tom DeFalco***), intitolata* **Ricordando Gwen** *(tratta dall'originale* Amazing Spider-Man 365*): un commovente monologo della rossa Mary Jane Watson, che di Gwendy prese il posto nel cuore di Peter dopo la tragedia che tutti conosciamo.*
Le altre due storie ci presentano invece il protagonista della serie: nella prima (tratta da Spider-Man *26) il trio* **De Falco/Bagley/La Rosa** *ci parla dei suoi poteri ragneschi; nella seconda J.J.J. ci racconta (a modo suo) le origini dell'Arrampicamuri (storia tratta ancora da* ASM *365 e firmata* **Michelinie/Lopresti***).*

X-MEN 0 (cover di Pino Rinaldi)
Una delle tante scommesse azzeccate dalla Star Comics fu il lancio di una testata interamente dedicata agli allievi di Charles Xavier: scommessa vinta grazie alla eccelsa qualità delle storie, firmate principalmente da una leggenda dei comics come **Chris Claremont**. *Questo numero zero, che si colloca tra i numeri 45 e 46 della collana, contiene diverse perle: innanzitutto la storia finale della Freedom Force, supergruppo mutante governativo che si ritrova alla deriva dopo l'uccisione della leader Mystica; storia di fondamentale importanza perché dalle ceneri della F.F. nascerà uno dei supergruppi più cool degli anni '90, vale a dire gli X-Factor guidati da Alex "Havok"*

grande il publishing – ce l'avremmo fatta a sopravvivere in quei frangenti così delicati. Fortunatamente, però, tutto è andato per il meglio e in 20 anni di attività **Marvel Italia/Panini Comics** ha dimostrato di essere un editore ben saldo sulle gambe, capace di conquistare uno spazio di rilievo nelle edicole e nelle librerie della Penisola. Missione compiuta, quindi. E ora, sotto con i prossimi 20 anni...

Facciamo un ulteriore salto all'indietro: ci racconti le origini del rapporto tra il giovanissimo Lupoi e il mondo Marvel?

Ho scoperto il fumetto Marvel nel 1973 a casa di un compagno di scuola, visto che i miei preferivano cose più "educative" tipo *Topolino* e *Il Corriere dei Piccoli*. Il primo albo in assoluto che ho sfogliato è stato ***L'Uomo Ragno*** n. 66 dell'Editoriale Corno, quello con il nostro eroe che, prigioniero di **Mysterio**, si trova rimpicciolito a dimensioni piccolissime e prigioniero all'interno di un luna park. Mi ricordo che ne rimasi letteralmente folgorato: era una cosa completamente diversa da tutto ciò che avevo letto fino a quel momento. Per un po' continuai a sbirciare quasi di nascosto gli albi degli amici finché finalmente, nel 1974, riuscii a farmi comprare il mio primo fumetto

Summers (il racconto, in tre parti, tratte dagli annual del 1991 di New Mutants, Uncanny X-Men *e* X-Factor, *è scritto da* **Fabian Nicieza** *e disegnato da* **Kirk Jarvinen**, **Jerry DeCaire** *e* **Steven Butler***).*
Altra perla è Primo Tributo, *storia (prima di tre racconti dedicati a defunti eccellenti del mondo X) con protagonista Jean Grey e la sua controparte malvagia Fenice Nera: una storia veramente toccante, che dimostra come (un tempo) la Marvel sapesse essere grandissima anche in sole 9 pagine di storia (tratta da* X-Factor Annual *1990 e firmata da* **Peter David** *con disegni di* **Dave Ross** *e* **Geof Isherwood***).*
A seguire, una brevissima presentazione degli X-Men (firmata **Kaminsky/Stiner** *e tratta da* Uncanny X-Men Annual *del 1991) ed un racconto che vede protagonisti Magneto ed il Dottor Destino (autori:* **Macchio / Byrne***, pubblicazione originale in* X-Factor Annual *4)*

FANTASTICI QUATTRO 0
(cover di Dante Bastianoni)
Numerose chicche anche in questo numero zero, partendo dalle tantissime pin-up *di presentazione dei protagonisti (buoni e cattivi) della serie, firmate da autori del calibro di* **Mike Mignola**, **Ron Garney**, **John Byrne**, **Ron Lim** *e* **John Romita Sr.**, *fino ad arrivare alla pubblicazione (udite udite) del soggetto originale di* Fantastic Four 1 *firmato da* **Stan Lee***!*
Vediamo le storie. Si inizia con un breve ma intenso racconto che vede protagonista Ben Grimm, in cui si pone l'accento sull'eterno dualismo uomo/mostro che caratterizza la Cosa fin dalle sue prime apparizioni (storia tratta da Fantastic Four Annual *1, autori non riportati). Si prosegue con il Dottor Destino alle prese con i problemi di censura presenti nella democraticissima (!!!) Lavteria, con un racconto tratto*

Marvel-Corno: era un numero dei Fantastici Quattro di **Jack Kirby**, *Non più Cosa*. Fu l'inizio di una passione che non mi avrebbe più abbandonato. Ciò che mi piaceva, e quasi mi sconvolgeva, in quelle letture era il senso dell'avventura, della meraviglia, ma anche la loro profonda dimensione drammatica. Oggi forse la cosa è meno percepibile, ma all'epoca se tu leggevi non solo un fumetto Disney, ma per certi versi anche uno Bonelli, ti trovavi di fronte a una realtà fin troppo "liscia", edulcorata. Negli albi Marvel, invece, c'erano personaggi che soffrivano, morivano, ritornavano dalla tomba... E non mancavano i finali crudeli: rammento per esempio un numero degli *Albi dei Supereroi* in cui l'**Incantatrice** baciava il **Cavaliere Nero** e lo trasformava in una statua di pietra. La storia terminava così... e il Cavaliere Nero sarebbe rimasto di pietra per anni! Io adoravo il personaggio e un simile epilogo mi apparve come qualcosa di inconcepibile...

Veniamo al presente. Nell'era dei film e del merchandising, i fumetti Marvel conservano ancora la grandiosità e il "sense of wonder" che tanti anni fa affascinarono il piccolo Marco?

A mio avviso, nel corso degli anni la Marvel non è mai venuta meno ad alcuni punti fondamentali, che

da Fantastic Four *358 e realizzato da* **Tom DeFalco** *e* **Arthur Adams**. *Il gran finale è per She-Hulk, destinata (in virtù della passata militanza nel quartetto) a fare da comprimaria in pianta stabile nel mensile (storia pubblicata su* She-Hulk *13, raccontata dal trio* **Gerber/Hitch/Sanders III**).

Eh sì, era propria necessaria la presenza di un nuovo comprimario per i Fantastici Quattro, perché i due partners che componevano l'ex quindicinale Star avevano abbandonato la nave per intraprendere un viaggio "a due". Indovinate di chi sto parlando?...

DEVIL & HULK 0 (cover di Dante Bastianoni)

Forse la più grande scommessa di Marvel Italia: una bi-testata (formula mai sperimentata fino a quel momento) che in effetti divenne fin da subito uno dei titoli di punta della Casa. In questo numero zero, oltre alle classiche storie di presentazione dei due eroi, troviamo due perle assolute: la prima, intitolata Mostro, *ci spiega come il piccolo Bruce Banner abbia coltivato fin da piccolo il germe della violenza, che, alimentata dai raggi gamma, sarebbe divenuta incontrollabile tanti anni dopo.* **Bill Mantlo** *e* **Mike Mignola** *ci svelano infatti, in questo racconto tratto da* Incredible Hulk *312, il rapporto tra Bruce e suo padre, destinato ad influire pesantemente sullo sviluppo psicofisico del futuro dottor Banner.*

Altra perla è il What If...? *(precisamente il numero 28) di cui è protagonista Devil, intitolato* Matt Murdock, agente dello SHIELD. *Ci viene raccontato come il giovane Matt, dopo il famoso incidente che lo rese cieco, venne accolto ed addestrato da Nick Fury*

costituiscono il suo carattere distintivo e la sua forza. Per cominciare l'universo condiviso, che non è mai stato azzerato e in cui i suoi personaggi continuano a vivere e a crescere. E poi una grande varietà e libertà creativa: in Marvel oggi hai contemporaneamente

per diventare un agente segreto. La storia è scritta da **Mike W. Barr** *e disegnata da due leggende viventi, vale a dire* **Frank Miller** *e* **Klaus Janson**.

I VENDICATORI 0 (cover di Stefano Raffaele)
Altra collana nuova nuova, dedicata (per la prima volta in Italia) interamente al supergruppo per antonomasia dell'universo Marvel: ebbe però vita più effimera di D&H, *e a causa di un mutamento di piani editoriali nel 1996 finì inglobata nel mensile* Iron Man & i Vendicatori. *Dei cinque numeri zero, forse questo è l'unico che un po' "pecca" qualitativamente, con storie di discreto livello ma che non raggiungono le vette toccate dai suoi colleghi di reparto. Oltre alle classiche presentazioni dei personaggi (tratte dagli annual 18 e 20 di* Avengers*), due sono i racconti che si segnalano: una storia con protagonista il Cavaliere Nero, che si fregia delle elegantissime matite di* **Alan Davis** *(tratta da* Marvel Super Heroes *Vol. II 4), scritta da* **Gregory Wright** *e* **Dwayne McDuffie**, *ed un'altra (da* Avengers Annual *20) che ci parla invece della condizione di Thor quale Dio tra gli uomini, vista con gli occhi di un bambino che ha disperatamente bisogno di qualcosa in cui credere (storia ben scritta da* **Michel Higgins**, *ma disegnata purtroppo modestamente da* **Ed Murr** *e* **Michael Bair**).

fumetti quasi autoriali come ***Occhio di Falco***, serie come gli **Avengers** di **Jonathan Hickman**, che pur essendo mainstream sono zeppe di concetti filosofici e metafisici, altri albi più scanzonati come ***Superior Spider-Man***... insomma, c'è di tutto. Inoltre, è rimasta immutata la grande attenzione al lato umano dei protagonisti, alla loro fragilità. Intendiamoci: non che i personaggi di altri editori non siano "veri", però la costruzione della personalità dei propri eroi è ciò su cui poggia l'intera filosofia narrativa della Marvel, e questo si percepisce.

Queste caratteristiche, secondo te, sopravvivono anche se ormai la Marvel è una grande industria di intrattenimento globale, in cui i personaggi passano disinvoltamente dai fumetti al cinema e viceversa?

Direi di sì. Se tu leggi solo i fumetti, e per assurdo neppure sai che esistono i film, tutta la costruzione regge benissimo lo stesso. Poi, certo, esistono logiche di marketing che portano a prendere alcuni degli elementi più "macro" dei film e a incorporarli nei

fumetti. Così come, se c'è un eroe che al cinema ha un ruolo importante, ecco che il suo spazio aumenta di conseguenza anche negli albi. Senza i film, per esempio, dubito che un personaggio come la **Vedova Nera**, che per 50 anni è apparso in una storia ogni tanto, avrebbe avuto una propria serie regolare. E lo stesso discorso vale per Occhio di Falco.

E tu, che personaggio sei? Qual è l'eroe Marvel a cui ti senti più legato o con cui ti identifichi maggiormente?

In diverse fasi della mia vita mi sono sentito molto **Peter Parker**, perché è un personaggio un po' ansioso, uno che le sue battaglie se le combatte da solo, che ha senso dell'umorismo ma anche un certo pathos... tutte caratteristiche nelle quali, anche se non mi arrampico sui muri, un po' mi riconosco. Però gli anni passano, e oggi non ho più l'età per essere Peter Parker, un venticinquenne che i problemi legati alla sua età non li può risolvere, perché altrimenti invecchierebbe, e che perciò deve rimanere sempre sospeso in quel limbo tra l'adolescenza e la maturità. Attualmente, quindi, a giorni alterni mi sento un po' **Tony Stark** e un po' **Reed Richards**, a seconda che mi svegli più in modalità "piacione" piuttosto che "scienziato pazzo"...

Schede a cura di **Roberto Orzetti**

SUPERBATTAGLIA TRA SUPEREROI

Una delle peculiarità del fumetto made in USA è la produzione ciclica di grandi saghe, i famosi (o famigerati, se preferite) crossover.

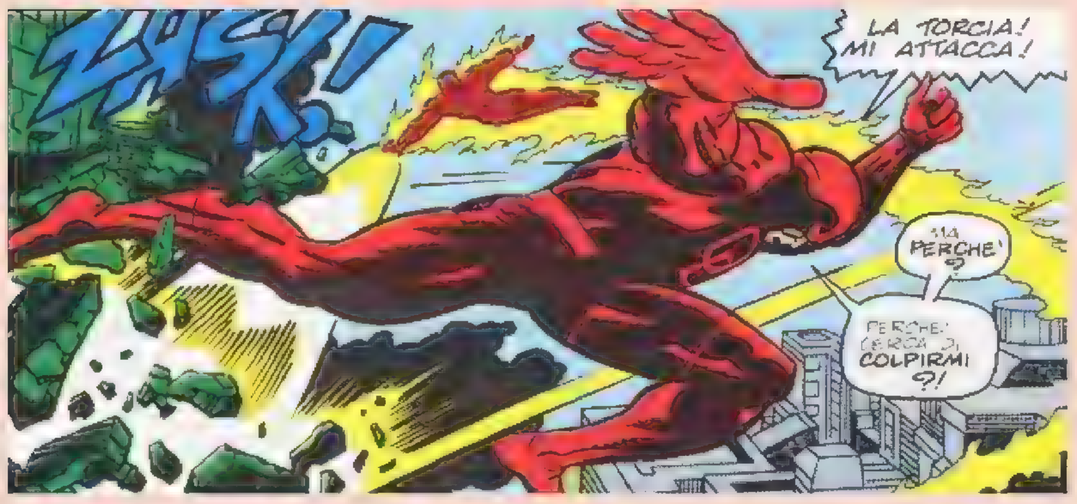
Quello di cui vi parliamo qui è il capostipite di questa moda editoriale: il primo sperimentale tentativo di incrocio narrativo mai tentato nel fumetto USA, che coinvolge alcuni top players del fumetto Marvel anni '60: i **Fantastici Quattro**, *l'***Uomo Ragno**, **Devil** *e* **Thor**.

La storia è costituita da due episodi, tratti (e questa fu la grandissima novità per l'epoca) da due serial distinti: il prologo della storia, intitolato La prigione vivente, *tratto dalla collana* **Daredevil**; *poi, un mese dopo, il continuo, intitolato* **Superbattaglia tra supereroi** *e pubblicato su* Fantastic Four.

All'inizio de La prigione vivente *troviamo Devil intrappolato nel corpo del Dottor Destino, con quest'ultimo che si muove da supereroe tra i palazzi della Grande Mela. Devil riuscirà poi a tornare nel proprio corpo, ma, nel frattempo, il buon Destino ha mandato un falso messaggio ai FQ (facendosi passare per il diavolo rosso) col quale li avverte di un prossimo attacco del loro nemico giurato, mascherato da cornetto! Il maxi* misunderstanding *genera quindi una super rissa, che coinvolge anche l'Uomo Ragno (da sempre alleato di Devil) ed un confuso Thor, "reclutato" nel mezzo di una sua avventura personale. Il lieto fine però è dietro l'angolo, con Sue Richards che capisce l'equivoco dopo aver visto Victor Von Doom parlare in diretta TV.*

A parte le vistose ingenuità della trama (premio di "non-genio dell'anno" va a Destino che, dopo aver ordito un piano così macchinoso, si frega da solo comparendo in diretta mondiale), comunque tipiche degli anni '60, la novità di questa storia sta proprio nella sua struttura: mai si era vista una storia unica che coinvolgesse contemporaneamente così tanti eroi titolari di testate autonome; e mai, soprattutto, si era vista una storia che iniziasse in una testata e finisse in un'altra.

Ne seguiranno tantissime altre dopo questa: sicuramente più avvincenti, ma nessuna con il fascino e la suggestività di questa "prima"; resa peraltro ulteriormente speciale dal fatto che per la prima ed unica volta **Jack "The King" Kirby** *mise le proprie matite al servizio dell'Uomo Ragno e di Devil.*



La prigione vivente *(Stan Lee - Gene Colan)*
Pubbl. originale: Daredevil *38 (marzo 1968)*
Ultima ed. italiana: Devil Classic *11 (Star Comics, 1993)*

Superbattaglia tra supereroi *(Stan Lee - Jack Kirby)*
Pubbl. originale: Fantastic Four *73 (aprile 1968)*
Ultima ed. italiana: Grandi Autori Marvel 1 *(Marvel Italia, 1997)*

MARVELLIANI D'ITALIA • 1

Carmine Di Giandomenico

Abruzzese, classe 1973, **Carmine Di Giandomenico** è senza dubbio uno dei disegnatori italiani più apprezzati in casa Marvel. Lo dimostra il fatto che, a partire dal 2005, ha potuto mettere alla prova la propria matita su quasi tutti i "pezzi da 90" dell'editore: da **Capitan America** a **Wolverine**, da **Devil** a **Iron Man**, dai **Fantastici Quattro** all'**Uomo Ragno**.

Iniziata con la realizzazione di numerosi *What If...* (le storie "alternative" slegate dalla tradizionale continuity), la sua collaborazione con la Grande Emme Rossa ha toccato il punto più alto (almeno finora) con due opere celebrate da pubblico e critica quali ***Battlin' Jack Murdock***, le origini di **Devil** viste attraverso gli occhi del padre pugile, e soprattutto ***Magneto: Testament***, dove viene narrata l'infanzia nei campi di concentramento del celebre mutante.

Più di recente, Carmine si è cimentato con il rilancio della storica testata ***X-Factor***, insieme a uno sceneggiatore del calibro di **Peter David**.

Prima di entrare nel merito del tuo rapporto con la Casa delle Idee, puoi presentarti agli *Sbam*-lettori raccontando i tuoi esordi e le tue esperienze extra-Marvel?

Come la maggior parte dei miei colleghi, ho cominciato girando le fiere, presentando disegni, prendendo appuntamenti e inviando curriculum. La

Un giorno, per caso, un disegnatore italiano di belle speranze invia alcuni lavori a un forum: inizia così la storia di Carmine Di Giandomenico con la Casa delle Idee. Una collaborazione che lo ha visto cimentarsi con quasi tutti gli eroi Marvel: dai *What If...* di Capitan America al recente X-Factor scritto da Peter David

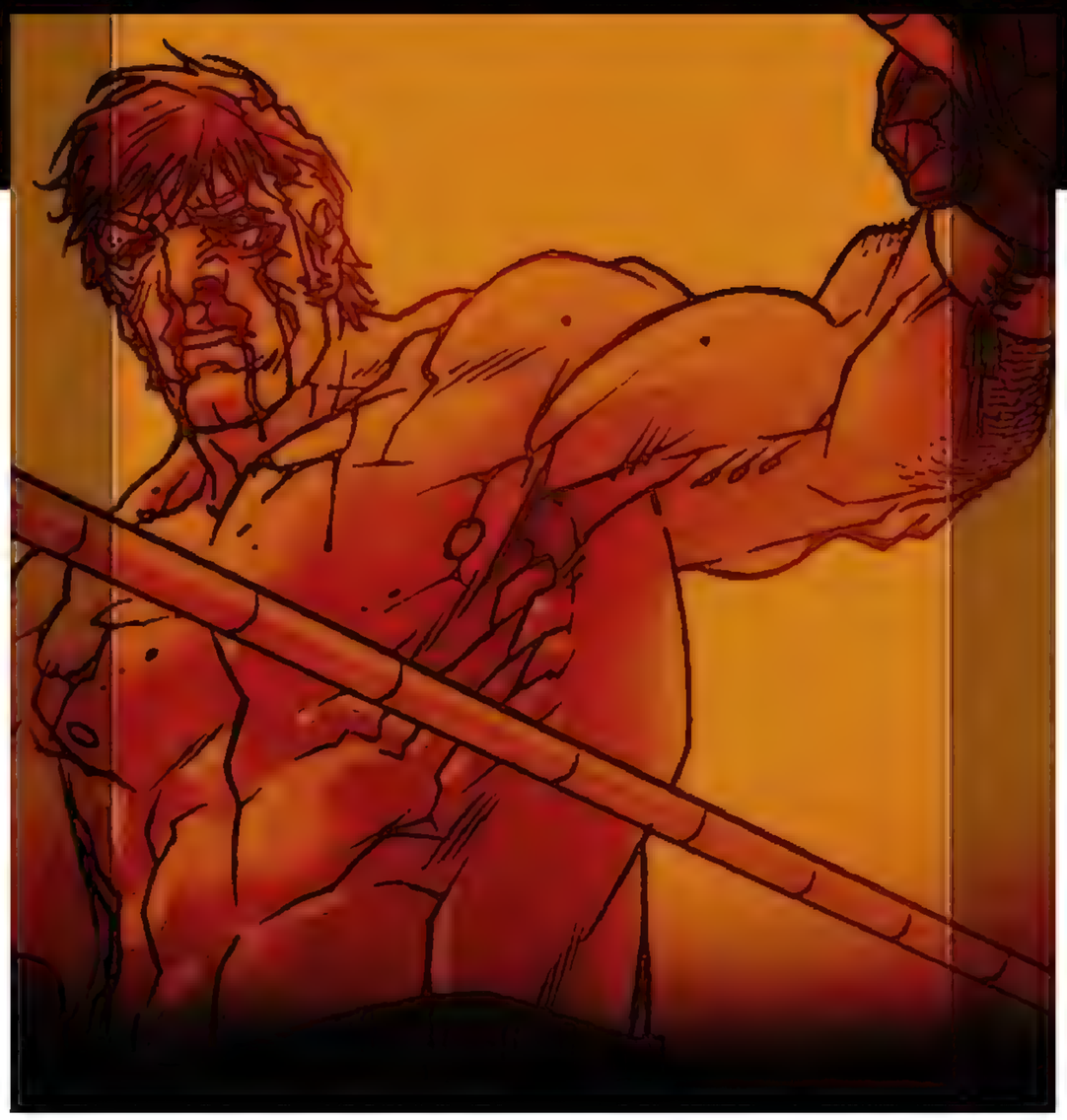
◆ Magneto: Testamento *è certamente una delle opere più note del Di Giandomenico marvelliano. È stata riproposta in albo da Panini Comics lo scorso dicembre.*

mia prima esperienza professionale è datata 1994 con la collana *Examen*, scritta da **Daniele Brolli** per l'editore Phoenix. Successivamente ho lavorato a *Giulio Maraviglia* per la casa editrice Montego e a *La Dottrina* per Magic Press. Nel frattempo, portavo avanti il mio progetto personale *Oudeis* (*una rivisitazione dell'Odissea omerica in chiave onirica e moderna – Ndr*), che in seguito è stato pubblicato da saldaPress. Ho anche lavorato a due progetti per il mercato francese, uno per Humanoides Associés e l'altro per Glénat, che però si sono esauriti nello spazio di un paio di volumi. Ho poi collaborato con la Bonelli, per la realizzazione di un episodio del *Dylan Dog Color Fest*. Da allora mi sono dedicato solo alla Marvel, con la quale attualmente sono legato da un contratto di esclusiva.

A quando risalgono i tuoi primi contatti con la Marvel? Come hai iniziato a lavorare per loro?
Premettiamo una cosa: io, in questo caso, rappresento una sorta di "anomalia" del sistema. Mi spiego meglio: il mio rapporto con la Marvel è nato tutto tramite e-mail, e a oggi non sono ancora mai stato negli States. Insomma, è come se avessi vinto il mio personalissimo *Superenalotto*: quasi per gioco ho inviato dei disegni a un forum e lì sono stato notato dagli editor della Marvel. Era il 2005: loro hanno voluto darmi una possibilità e io sono stato bravo a non sprecarla.

Pensando ai tuoi lavori, ai Marvel fan vengono in mente prima di tutto due titoli: *Battlin' Jack Murdock* e *Magneto: Testament*. Che cosa hanno rappresentato queste miniserie nella tua evoluzione di artista?

Battlin' Jack Murdock per me rappresenta in qualche modo un piccolo sogno realizzato: poter raccontare le origini di Devil. Un obiettivo emotivamente faticoso da perseguire, visto che ero anche ideatore della miniserie e sceneggiatore assieme a **Zeb Wells**. Venendo a *Magneto: Testament*, sono stato onoratissimo di aver avuto il privilegio di illustrare una splendida interpretazione delle origini di Magneto firmata da **Greg Pak**. Una responsabilità non da poco. Spero solo che chi si avvicina oggi per la prima volta a questa storia si possa emozionare come capitava a me mentre leggevo la sceneggiatura di Greg.



Di *Battlin' Jack Murdock*, come hai detto, sei stato anche co-sceneggiatore: quello di "autore completo" è un ruolo in cui ti trovi a tuo agio, oppure preferisci dedicarti solo all'aspetto artistico?
Oggi come oggi, in Marvel preferisco svolgere solamente la parte grafica da disegnatore. Anche se mi hanno chiesto di scrivere altro, dopo l'esperienza di *Battlin' Jack Murdock* ho preferito non farlo. Non sono uno sceneggiatore seriale, capace di gestire la continuity dei personaggi. Preferisco eventualmente dedicarmi a episodi e cicli conclusivi, slegati dalla continuity dei diversi eroi.
Quindi, dicevo, attualmente disegno soltanto. Ciò non toglie che su ogni storia che mi viene proposta mi piace inserire idee personali e discuterne con lo sceneggiatore. Fino a oggi nessuno è rimasto scontento di questo mio atteggiamento, anzi nel 90% dei casi gli scrittori hanno apprezzato i miglioramenti narrativi che mi sono sforzato di apportare. Sono convinto che, se si crea la giusta sinergia tra sceneggiatore e disegnatore, si può regalare un autentico valore aggiunto alla storia e al lettore. E il merito viene condiviso in ugual misura da entrambi.

Attualmente sei impegnato nel rilancio di X-Factor, assieme a un "mostro sacro" dei comics come Peter David: che cosa puoi raccontarci di questa esperienza?
È davvero un grande onore. Il mio rapporto con Peter è esclusivamente epistolare, ci "parliamo" via mail e devo dire che mi trovo benissimo a lavorare con lui. È

un autore eccezionale e ogni numero per me rappresenta una nuova, emozionante scoperta.

Come è cambiato il tuo metodo di lavoro nel corso degli anni? I tempi di consegna compressi tipici della Marvel ti spingono a scelte capaci di velocizzare la produzione?
Il mio modo di lavorare è molto cambiato e per stare al passo con le consegne ultraravvicinate mi sto accostando al digitale. A pagarne le conseguenze è la tavola originale, che di fatto non esiste più. Ma ci tengo a precisare che, anche se esistesse, non la venderei. Non mi piace vendere qualcosa che racchiude delle emozioni vissute. L'ho fatto una sola volta e, da allora, ho preso questa decisione. Che valore economico può avere un'emozione? Per me, è una cosa impossibile da quantificare.

C'è un eroe Marvel sul quale non hai ancora lavorato e che non vedi l'ora di disegnare?
In realtà non posso lamentarmi, visto che finora ho potuto disegnare quasi tutti quelli che mi piacciono. Ma se dovessi scegliere, apprezzerei molto tornare a occuparmi di Devil. È il mio personaggio preferito, non tanto per la figura del Diavolo in costume, quanto piuttosto per quella di Matt Murdock, che trovo ricca di possibilità e intrigante da sviluppare.

Tra qualche mese scadrà il tuo rapporto di esclusiva con la Marvel: hai già nuovi progetti nel cassetto, con la Casa delle Idee o altrove?
Al momento non ho nessuna proposta concreta sul tavolo. Intanto, però, per *X-Factor* dovrò realizzare 18 numeri, quindi dovrete "sopportarmi" ancora un po'. Dopo di che, vedrò che cosa mi offrono e soprattutto con quali tempistiche. Di sogni nel cassetto invece ne ho due, entrambi già storyboardati. Ma per ora rimangono appunto sogni, parcheggiati in attesa dell'occasione giusta per vedere la luce...

Nonostante i tanti impegni, sei tuttora docente all'Accademia del fumetto di Pescara: qual è la tua impressione sui giovani che si accostano alla Nona Arte? E quali consigli ti senti di dare loro?

◆ All New X-Factor

Quando vado all'Accademia cerco di osservare in silenzio che cosa realizzano i ragazzi, per poi provare a indirizzarli verso qualcosa che possa interessarli e che sia vicino al loro modo di esprimersi. Perché ogni singolo ha bisogno di un orientamento o di un consiglio specifico. Per quello che ho visto negli ultimi anni, ciò che manca nei più giovani è soprattutto l'umiltà. Spesso sono troppo aggressivi, vogliono arrivare subito e alla prima difficoltà si trincerano dietro una finta maschera autoriale: "Io voglio raccontare la mia storia, e lo faccio come dico io". Al che, rispondo: "Ma se sei già bravo e pronto, perché iscriverti a una scuola?". L'unico consiglio che mi sento di dare è: non ostinatevi a pubblicare a tutti i costi, solo per avere il nome su un foglio stampato o per poter fare dediche a una fiera. Lottate invece per pubblicare quando sentite il gusto e il piacere di raccontare una vostra emozione, una storia con cui credete di poter davvero trasmettere qualcosa a chi vi legge.

LA BATTAGLIA DEL SECOLO

Quale lettore non si è mai chiesto se sia più forte Hulk o Superman? E quanti di voi, comics-zombie e non, avrebbero voluto leggere una storia con Batman e Devil che le suonano a Kingpin? Fin dalla nascita dei supereroi, però, queste alleanze erano lasciate solamente alla fantasia dei fans: due eroi di due case editrici diverse potevano sfidarsi solo in edicola. Accadde però che il mercato (leggi: vendite dei supereroi in calo) portò due signori di nome **Carmine Infantino** *e* **Stan Lee**, *capi supremi della* **DC Comics** *e della* **Marvel Comics**, *ad accordarsi per produrre insieme una storia che avesse come protagonisti i due personaggi più rappresentativi dei rispettivi universi:* **Superman** *da un lato e l'***Uomo Ragno** *dall'altro, uniti per fronteggiare i due loro nemici più pericolosi (***Lex Luthor** *e il* **Dottor Octopus**). *Due eroi adorati da grandi e piccini, per un albo che avrebbe fatto sicuramente il boom.*
E così fu. **La Battaglia del Secolo**, *primo (di tanti) team-up tra i due universi, arrivò nelle edicole in un anomalo formato gigante nel 1976, firmato dal team d'autori ragnesco dell'epoca:* **Gerry Conway** *ai testi,* **Ross Andru** *alle matite e (giusto per aggiungere un tocco di DC)* **Dick Giordano** *agli inchiostri.*
Diciamo subito che a connotare di epicità quest'albo è certamente l'evento in sé e per sé più della trama, che appare (quantomeno al lettore ragnesco, dal palato un pochino più "raffinato") abbastanza semplice: Luthor e Doc Ock si conoscono in carcere e decidono di allearsi per ricattare il mondo, grazie ad un piano ordito dal primo, e pensano bene anche di rapire (per mano di Luthor, travestito da Superman) le due fidanzate dei nostri eroi, Lois e Mary Jane. I due protagonisti si incontrano faccia a faccia proprio a seguito del rapimento, con un infuriato Uomo Ragno (potenziato a sua insaputa da Luthor) che le suona di santa ragione a Superman... almeno fino alla fine degli effetti del potenziamento! Dopo i chiarimenti di rito, i due si mettono così a caccia dei malviventi, per salvare il mondo e le loro belle.
Una curiosità, non sempre ricorrente nei successivi team-up tra Marvel e DC: la storia è collocabile nella continuity di entrambi i supereroi; solo la presenza del Dottor Octopus appare un po' forzata, dal momento che la sua ultima apparizione su Amazing Spider-Man *coincideva con la sua presunta morte. Ma si tratta di un dettaglio, che non intacca in alcun modo la grandeur di questo evento: grazie a* The battle of the Century, *nel 1976 iniziava – finalmente! – la stagione dei crossover tra case editrici, che sarebbe andata col tempo a coinvolgere anche altre major (Image, Malibu) e che sarebbe poi sfociata, vent'anni dopo, nella mitica maxisaga* **Marvel Vs. DC**.

La Battaglia del Secolo *(Gerry Conway - Ross Andru)*
Pubbl. originale: Superman Vs. The Amazing Spider-Man *(1976)*
Ultima ed. italiana: Le Battaglie del Secolo *1 (Marvel Italia, 1996)*

MARVELLIANI D'ITALIA • 2

Elena Casagrande

Ha studiato alla Scuola Internazionale di Comics e, quasi subito, ha iniziato a lavorare regolarmente con diversi editori d'Oltreoceano: da **IDW** a **Image**, da **Boom! Studios** fino naturalmente alla **Marvel**, per la quale ha già all'attivo un buon numero di storie e copertine. La romana **Elena Casagrande** rappresenta degnamente l'agguerrito gruppo di "***Marvel Girls***" tricolori che negli ultimi anni si sono ritagliate un posto al sole tra gli artisti della Casa delle Idee. Per i festeggiamenti del suo ventennale, Marvel Italia le ha commissionato la cover celebrativa ispirata allo storico *Ultimate Spider-Man* n. 1. Una testata che Elena conosceva già bene, avendo collaborato in precedenza ai disegni del n. 154.

Ciao Elena, passiamo subito alle presentazioni: raccontaci i tuoi inizi e il subitaneo approdo ai comics Usa...

In realtà, quando andavo al liceo più che di comics americani ero una fervente lettrice di manga. Il fumetto era una mia grande passione, ma mai avrei pensato di poterne fare un lavoro. In seguito sono venuta a conoscenza della Scuola Internazionale di Comics e, mentre la frequentavo, ho cominciato

Tra i tanti disegnatori italiani che ultimamente vediamo all'opera sulle testate della Casa delle Idee, non mancano certo le esponenti del gentil sesso. Un nome in ascesa è per esempio quello di Elena Casagrande, artista apprezzata non solo in Marvel, ma nell'intero comicdom americano

a lavorare come assistente per uno dei miei insegnanti, **David Messina**, sulle matite e poi sugli inchiostri. Ho iniziato così a entrare in contatto con la realtà del fumetto americano e in particolare con la casa editrice IDW Publishing, dove ho anche cominciato la mia carriera da solista su serie come *Star Trek*, *Ghost Whisperer* e *Angel*. Nel frattempo in Italia svolgevo lavori molto sporadici, finché non mi sono totalmente orientata sul versante Usa quando si è aperta una possibilità anche in Marvel. Da allora sono saltata su vari progetti e testate, continuando a lavorare, oltre che con Marvel, principalmente con IDW, Image e ora stabilmente con Boom! Studios e Titan Comics.

Hai fatto cenno al tuo primo contatto con la Marvel: a quando risale esattamente?

La prima volta che approdai a New York era il 2008. Ci ero andata principalmente con lo scopo di visitare il *New York Comic Con*, per incontrare di persona i miei editor di allora e contattarne di nuovi. Durante la fiera conobbi **C.B. Cebulski** e stabilii un primo contatto con lui e con il mondo Marvel. Dopo qualche mese venni chiamata per la mia prima ministoria su *Spider-Man*. In seguito ci sono state diverse altre collaborazioni, fino ad arrivare ad Hulk.

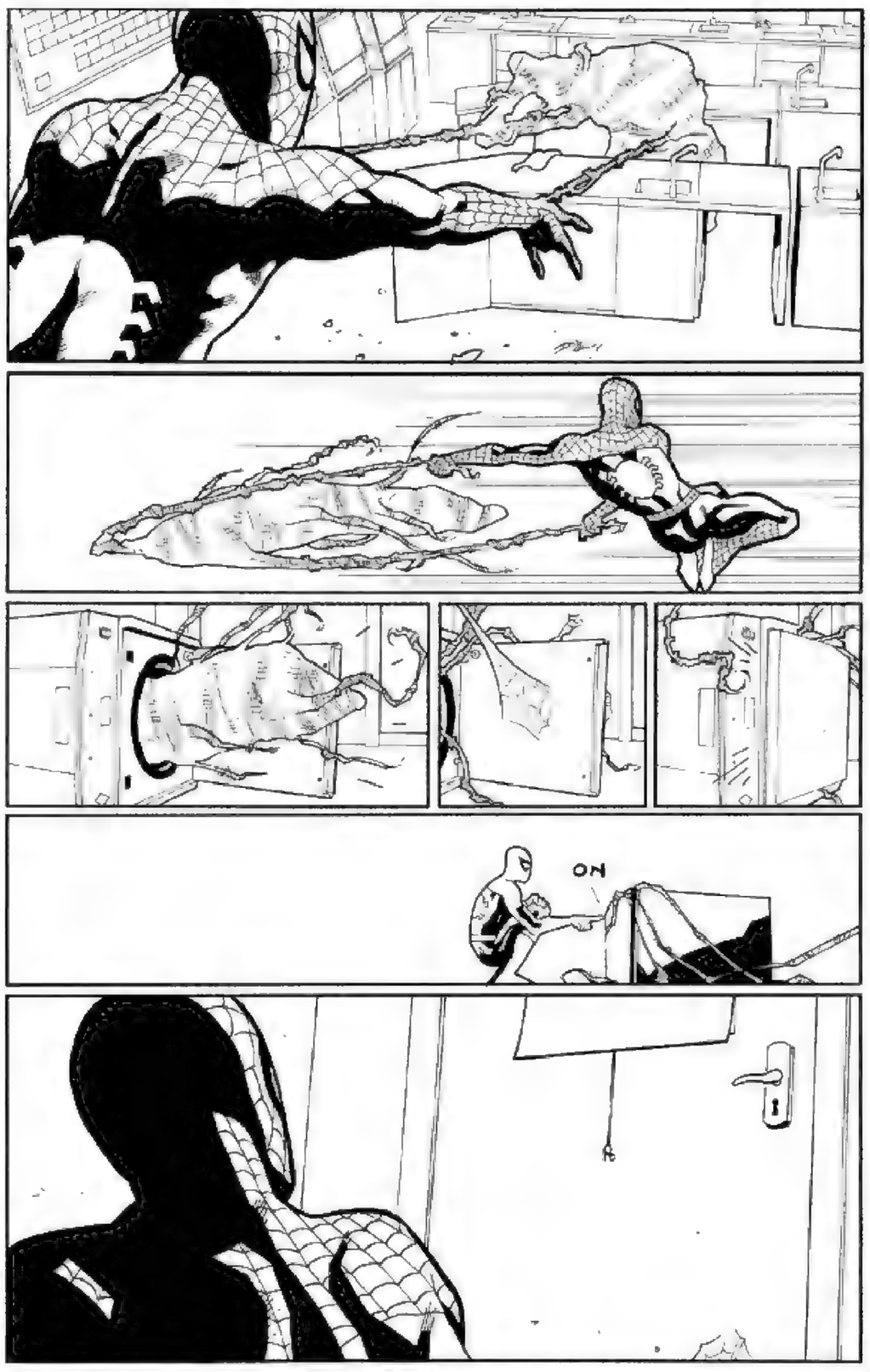
Tra tutti i lavori che hai realizzato per la Casa delle Idee, qual è quello a cui sei più legata?

Sicuramente i numeri di *Hulk - Fear Itself*: sono stati i miei primi lavori tutti in digitale e, nonostante l'inesperienza, ritengo di essere cresciuta molto e di aver portato a casa un discreto risultato. In futuro, poi, mi piacerebbe lavorare su Iron Man: è un per-

sonaggio che adoro ma finora l'ho disegnato solo in poche vignette, divertendomi ovviamente un mondo.

C'è una scuola grafica o un artista a cui ti ispiri in maniera particolare? Come definiresti il tuo stile?

Rispetto gli inizi, ho decisamente cambiato stile. Ora è molto più sporco e "di getto", cerco sempre di raggiungere un certo dinamismo e una fluidità che ricordino il cinema o l'animazione. I miei autori di riferimento sono moltissimi e ne scopro di nuovi man mano che passa il tempo e razionalizzo meglio i miei gusti. Tra i tanti, i primi che mi vengono in mente sono **Tommy Lee Edwards** per gli inchiostri, **Dave Johnson** per la grafica, **Eduardo Risso** per i neri, **Claire Wendling** per la morbidezza del tratto...



Su cosa stai lavorando attualmente? Hai nuovi progetti nel cassetto di cui ci puoi già parlare?

Attualmente sto proseguendo il mio più lungo ciclo narrativo sulla serie *Suicide Risk*, edita da Boom! Studios (in Italia da Bao Publishing) e scritta da **Mike Carey**. Contemporaneamente ho iniziato a lavorare con la Titan Comics sulla nuova serie di Doctor Who. Insomma, diciamo che per adesso sono a posto così! L'unico progetto futuro in procinto di uscire dal cassetto è il prossimo lavoro con il collettivo artistico delle *Truckers* (*di cui Elena fa parte insieme a un gruppo di colleghe che comprende, fra le altre, Sara Pichelli e Claudia Balboni – Ndr*). Su questo, però, non posso anticipare ancora nulla: per saperne di più, seguiteci sulla nostra pagina Facebook o sul blog *truckers-studio.blogspot.it*.

EROE

L'idolatria: la conosci se sei un cantante o un attore famoso, mgari te ne compiaci, impari anche a difenderti da lei. Ma se hai dei superpoteri e sei magari giovane e affascinante, il tuo unico proposito è pestare cattivoni sgargianti, senza l'assillo di pensare a cosa rappresenti per la gente comune: non ti preoccupi di sapere se sei un esempio per i più piccoli, un "eroe".

Ad esempio, uno come **Johnny Storm**, *alias la* **Torcia Umana**, *non era mai stato sfiorato da questi pensieri. Almeno fino a che non riceve una notizia shockante: un ragazzino di nome Tommy, suo fan sfegatato, ha deciso di imitarlo, ma (purtroppo) senza avere un fisico modificato dai raggi cosmici... ed ora è in fin di vita, ricoperto di ustioni.*

"Mentre noi giocavamo a fare gli eroi in giro per la galassia, a combattere minacce di cui la maggior parte del mondo non ha mai sentito parlare, ragazzi come Tommy Hanson fantasticavano su di noi, come se fossimo delle dannate stelle del cinema!"*: le amare parole di Johnny.*

Ma chi era il piccolo Tommy, di cui la Torcia ignorava l'esistenza? Un ragazzino timido, introverso, maltrattato dai compagni e con i genitori sempre presi da mille impegni, lasciato solo in compagnia delle sue fantasie e dei suoi miti. Un ragazzino che aveva scelto la Torcia Umana come sua ragione di vita e, soprattutto, come sua unica fonte di felicità: fino a farne un vero e proprio idolo, da imitare ad ogni costo.

Con **Eroe** *siamo di fronte ad un importantissimo cambio di direzione (e ad una grande prova di maturità) in casa Marvel, in quanto per la prima volta il supereroe viene osservato da un'ottica completamente diversa: quella dell'adolescente che ammira il suo idolo con tutta la passione che solo a questa età si può avere, e che sogna morbosamente di diventare "lui".*

È un pugno nello stomaco questa storia, che ribalta la concezione dell'eroe "utile a prescindere" che finora ci era stata trasmessa dagli autori d'oltreoceano. A dire il vero qualche tentativo di raccontare l'idolatria in casa Marvel c'era stato, ma mai nulla di così "forte" ... Pensiamo al mitico (?) **Gibbon**, *ex fan accanito dell'Uomo Ragno che, a seguito di un secco rifiuto di questi di assumerlo come partner, decide di diventarne acerrimo nemico (con pessimi risultati). E ricordiamo quando la Marvel decise, per la serie di cartoni animati di fine anni '70, di inserire l'ignominioso robottino Herbie proprio al posto della Torcia, per evitare qualsiasi rischio di emulazione.*

Ma si trattava – a ben vedere – di casi isolati: **John Byrne** *(autore di un ciclo leggendario dei Fantastici Quattro, dal 1981 al 1986) decide qui di spingersi molto più in là, portando il fanatismo adolescenziale alle estreme conseguenze e lasciando i lettori con un atroce dubbio: Tommy sarà stato più felice durante la sua breve vita o in punto di morte, quando, finalmente, era riuscito a diventare COME il suo eroe? Nessuno uomo, "super" o normale che sia, potrà mai avere la risposta.*

Eroe *(John Byrne)*
Pubbl. originale: Fantastic Four *285 (dicembre 1985)*
Ultima ed. italiana: Grandi Autori Marvel *2 (Marvel Italia, 1997)*

Mirco Pierfederici

L'amore per i fumetti l'ha ereditato dal padre, che l'ha svezzato a suon di **Tex**, **Ken Parker** e **Mister No**. La predilezione per i supereroi americani la deve invece al primo incontro con gli indimenticabili **X-Men** di **Chris Claremont** e **Jim Lee**. E in effetti la storia artistica di **Mirco Pierfederici**, autore della splendida copertina di questo numero di *Sbam! Comics*, appare legata a doppio filo alle vicende dei mutanti Marvel, soprattutto di **Wolverine**.

Quando, anni più tardi, la sua passione sarà diventata una professione, il primo lavoro firmato per la Casa delle Idee sarà proprio un numero di ***Dark Wolverine*** (precisamente l'87, uscito negli States nell'agosto 2010).

Recentemente, poi, l'artigliato canadese (quello originale, **Logan**, non il figlio malvagio **Daken** dei tempi di *Dark Reign*) ha incrociato di nuovo i propri destini con quelli di Mirco, che ha avuto l'onore di succedere al grande **Alan Davis** come disegnatore della nuova serie *Wolverine* lanciata nel contesto dell'operazione *Marvel Now!*, firmando il trittico di episodi pubblicati sui numeri 5-6-7 del mensile americano, scritti da **Paul Cornell** e colorati da un altro italiano, **Andres Mossa**.

L'autore della copertina di questo numero di *Sbam! Comics* ha scoperto i supereroi leggendo gli X-Men di Claremont e, una volta approdato in Marvel, ha legato la sua carriera soprattutto al mutante artigliato per antonomasia, il buon vecchio Wolverine. Anche se, ci rivela, si sente particolarmente in sintonia con l'Uomo Ragno

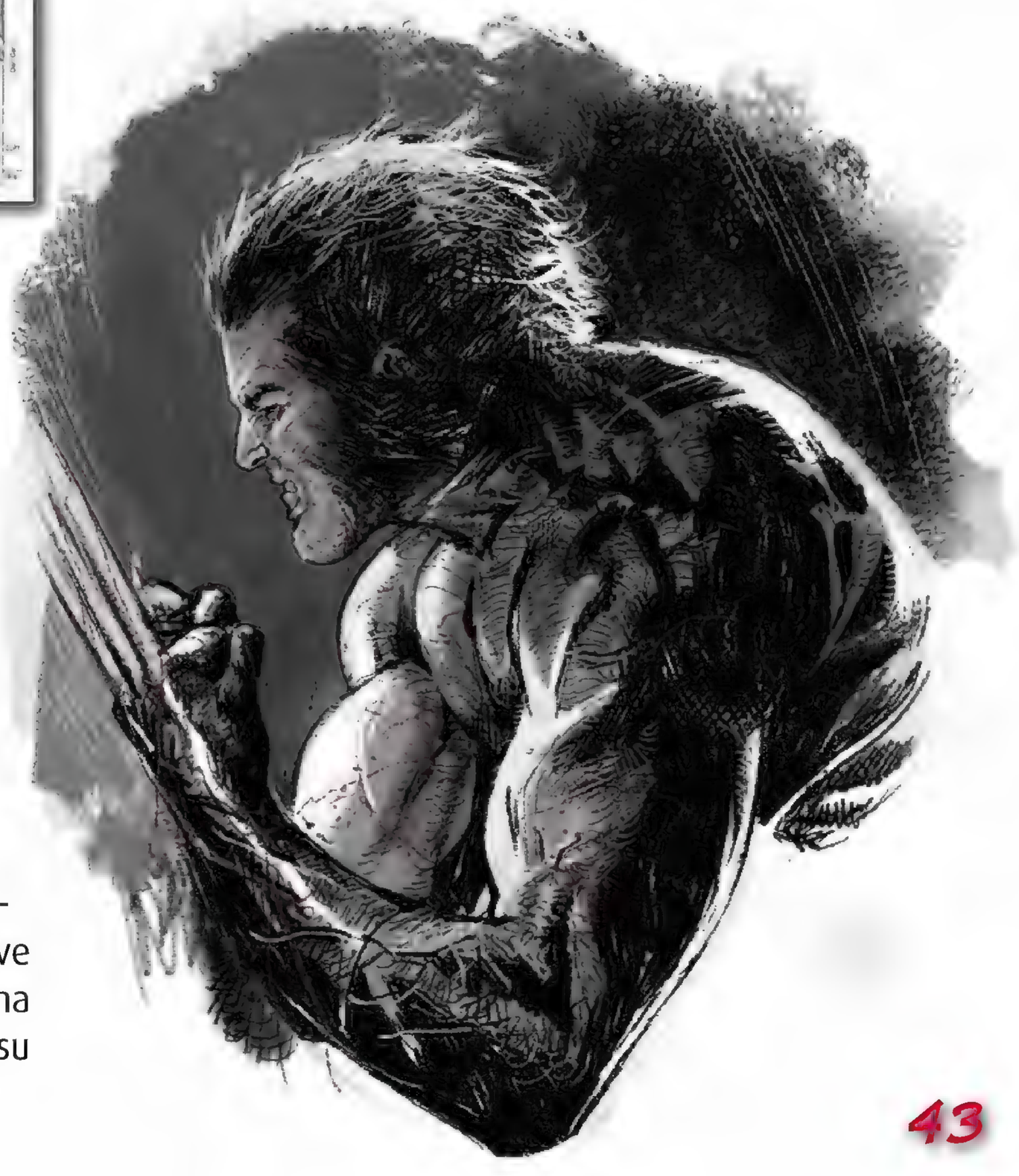
Mirco, raccontaci i tuoi esordi: che cosa hai fatto prima del fatidico incontro con Wolverine e soci?
A livello di formazione, ho cominciato a disegnare frequentando prima l'Istituto d'Arte di Urbino e, successivamente, il corso di fumetto alla Scuola Internazionale di Comics di Jesi. Professionalmente, invece, ho iniziato a collaborare con alcune testate americane della casa editrice IDW come inchiostratore e colorista, mentre in Italia ho lavorato come disegnatore su *Jonathan Steele* della Star Comics. In seguito, prima di approdare alla Marvel, ho realizzato alcuni numeri della serie *Doctor Who* e colorato diversi altri albi, sempre per la IDW.

E veniamo al grande salto che ti ha portato in Marvel: come e quando è avvenuto?
Il primo contatto risale al gennaio del 2009 alla fiera di Angoulême, dove ho avuto l'occasione di mostrare alcuni miei disegni a **C.B. Cebulski**, il talent scout della Marvel. Nei mesi seguenti sono ovviamente rimasto in contatto, aggiornandolo di tanto in tanto con l'invio di altri lavori, finché nel

Wolverine, un personaggio che ho adorato fin dalla prima volta che l'ho visto in un albo.

Logan a parte, c'è qualche altro eroe Marvel con cui ti senti particolarmente in sintonia?
Tra i miei preferiti c'è di sicuro Spider-Man, un personaggio che purtroppo finora non ho mai avuto l'occasione di approfondire professionalmente, se non in qualche illustrazione. Mi è sempre piaciuto il fatto che in un certo senso "crescesse con me": da studente a fotografo, poi insegnante, quindi il fidanzamento, il matrimonio... non ricordo altri eroi che nel corso degli anni abbiano avuto una vita così (in)credibile.

Quali sono le tue principali fonti d'ispirazione?
Domanda difficile... Sicuramente leggo e guardo tantissime cose, dai fumetti ai film fino ai videogiochi. I miei riferimenti dipendono anche molto



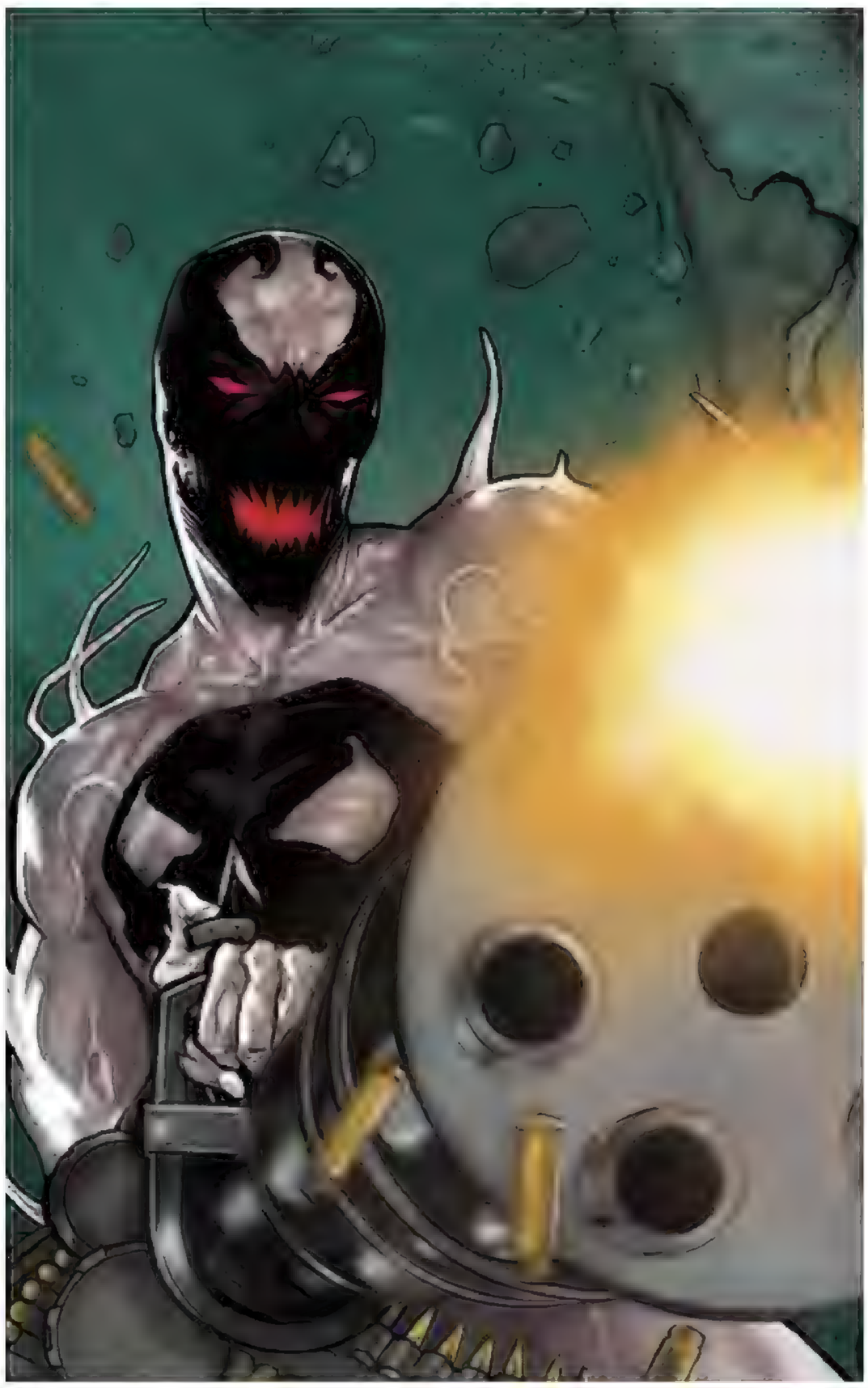
maggio di quello stesso anno mi è stato offerto di avviare una collaborazione, prima con una serie di copertine e poi con alcune storie brevi.

Tra i lavori che hai firmato per la Casa delle Idee, qual è quello che ritieni ti rappresenti al meglio?
Non ce n'è uno in particolare, ogni lavoro porta con sé ricordi belli e brutti, legati alla storia stessa o magari al particolare momento della mia vita in cui mi sono trovato a disegnarla. In ogni caso ho sempre cercato di adattarmi alle specifiche esigenze di ciascuna narrazione, anche cambiando e sperimentando laddove necessario. Posso però dire che il lavoro che mi ha divertito di più in assoluto è stata forse la run su

dal tipo di storia che vado a disegnare; però tra gli autori che ho sempre adorato e da cui ho cercato di "rubare" di più (anche se non si direbbe) ci sono senza dubbio **Kevin Nowlan**, **Ryan Sook** e **Juan Giménez**.

Regalaci uno scoop: hai un nuovo lavoro in rampa di lancio?
Purtroppo, quello su cui sto lavorando attualmente non è ancora stato annunciato, quindi per il momento non posso parlarne. Posso però dire che nel 2015 uscirà un mio volume sul mercato francese e che per vedere qualcosa di mio pubblicato da Marvel si dovrà aspettare tra la fine di quest'anno e l'inizio del prossimo. Intanto, nel tempo libero mi sto cimentando nella realizzazione di una storia interamente scritta e disegnata da me, a cui spero di trovare in breve una collocazione.

In qualità di docente alla Scuola Internazionale di Comics, quale idea ti sei fatto dei tuoi giovani aspiranti colleghi?
Per quello che mi capita di vedere, ci sono tanti ragazzi bravissimi nel disegno ma che leggono pochi fumetti. Invece il nostro mestiere è un po' come la cucina: difficile cucinare bene se non ti piace mangiare! Quindi bisogna leggere tanto, studiare gli autori, copiare dal vero e usare riferimenti. Nessuno si alza la mattina e sa disegnare: raggiungere un livello professionale è il risultato di numerose "testate sul muro" e di migliaia di fogli buttati, ma ne vale sicuramente la pena.



LA PSICANALISI DI HULK

La psicanalisi di Hulk, ovvero: nella mente del mostro. Un esperimento tutto nuovo in casa Marvel, che solo una mente geniale ed innovativa come quella di **Peter David** *poteva concepire e che ha trovato nel gigante di giada un'ottima cavia. Nessun eroe dei fumetti infatti ha condensato in sé così tante personalità e così tanti conflitti interiori, mai mostrati al lettore per lasciare lo spazio alle scazzottate con il nemico di turno.*

Tre sono i protagonisti di questo racconto: innanzitutto **Bruce Banner**, *genio della scienza con alle spalle un traumatico passato fatto di violenze e drammi familiari. Un uomo all'apparenza mite, che coltiva in sé il seme di una furia distruttrice per troppi anni repressa. Poi l'***Hulk verde**, *che di questa furia divenne il catalizzatore: un mostro gigantesco e dotato di scarsissimo intelletto, nato dall'esplosione della bomba gamma che mutò per sempre la vita di Banner, rendendolo ancor più reietto di quanto prima non fosse. Infine l'***Hulk grigio**, *sempre mostruoso e gigantesco, ma intelligente, cinico e spietato.*

Un solo corpo, tre distinte personalità: chi dovrà prevalere? Ci penserà **Leonard Samson**, *con l'aiuto del criminale* **Ringmaster**, *a scavare nella personalità del mostro (o dei mostri) per risolverne il conflitto interiore. E ci riuscirà nel modo più semplice: facendolo riconciliare, una volta per tutte, con il proprio incubo peggiore, e facendolo rinascere a nuova vita.*

*Una storia rivoluzionaria che in 22 pagine è stata in grado di ribaltare la storica concezione dell'"*Hulk spacca!*" attraverso una lucida analisi delle molteplici personalità che il gigante cela al suo interno: non più quindi i lunghi e struggenti monologhi di Bruce/Hulk (quasi sempre rivolti contro l'umanità che li emarginava), che permettevano al lettore di entrare nella sua testa e ad immedesimarsi nei suoi drammi. Con* **La psicanalisi di Hulk** *è la sua personalità schizofrenica la vera protagonista: e non sarà più Bruce Banner a mostrarcela ma il suo analista (Leonard Samson, alias Peter David stesso), che condurrà il lettore in un viaggio all'interno dei suoi tormenti e dei suoi incubi più paurosi.*

Questa storia, unica nel suo genere, ha tracciato la linea guida anche per tante altre successive psicanalisi "eccellenti" (più o meno volute dai protagonisti), che ci hanno mostrato alcuni lati sconosciuti delle personalità dei nostri eroi preferiti (Marvel e non solo), facendo uscire allo scoperto i profondi turbamenti che animano chiunque decida di indossare una maschera.

La psicanalisi di Hulk *(Peter David - Dale Keown)*
Pubbl. originale: Incredible Hulk *377 (gennaio 1991)*
Ultima ed. italiana: I Classici del Fumetto di Repubblica *28 (1994)*

W.
'13

Werther Dell'Edera

Il disegnatore barese, attualmente in forza alla Bonelli e con importanti esperienze in DC, è uno degli uomini del momento anche in casa Marvel: assieme a Gabriele Dell'Otto ha infatti illustrato l'atteso graphic novel *Spider-Man: Family Business*, che promette sconcertanti rivelazioni sui parenti dell'amichevole Uomo Ragno di quartiere

Quando si dice una fortunata coincidenza... Abbiamo appena finito di leggere ***Orfani*** n. 6 (*... E rinascerai con dolore*), una storia gagliarda impreziosita dalle sontuose matite di **Werther Dell'Edera**, quando ci si presenta la possibilità di intervistare proprio il talentuoso disegnatore barese. Un artista che abbiamo ammirato fin dai tempi di **John Doe** e di cui abbiamo particolarmente apprezzato le frequenti incursioni sul terreno dei comics Usa, tanto **DC** (soprattutto sotto l'etichetta **Vertigo**) quanto **Marvel**. E proprio per la Casa delle Idee, è appena uscita negli States la sua più recente fatica americana: il graphic novel ***Spider-Man: Family Business***, scritto da **Mark Waid** e **James Robinson** e illustrato dal tandem tutto italiano composto, oltre che da Dell'Edera, da **Gabriele Dell'Otto**. Trattandosi di una storia a tutti gli effetti inserita nella

◆ *La serie-color di Bonelli* Orfani *ha l'ottimo Dell'Edera tra i suoi alfieri.*

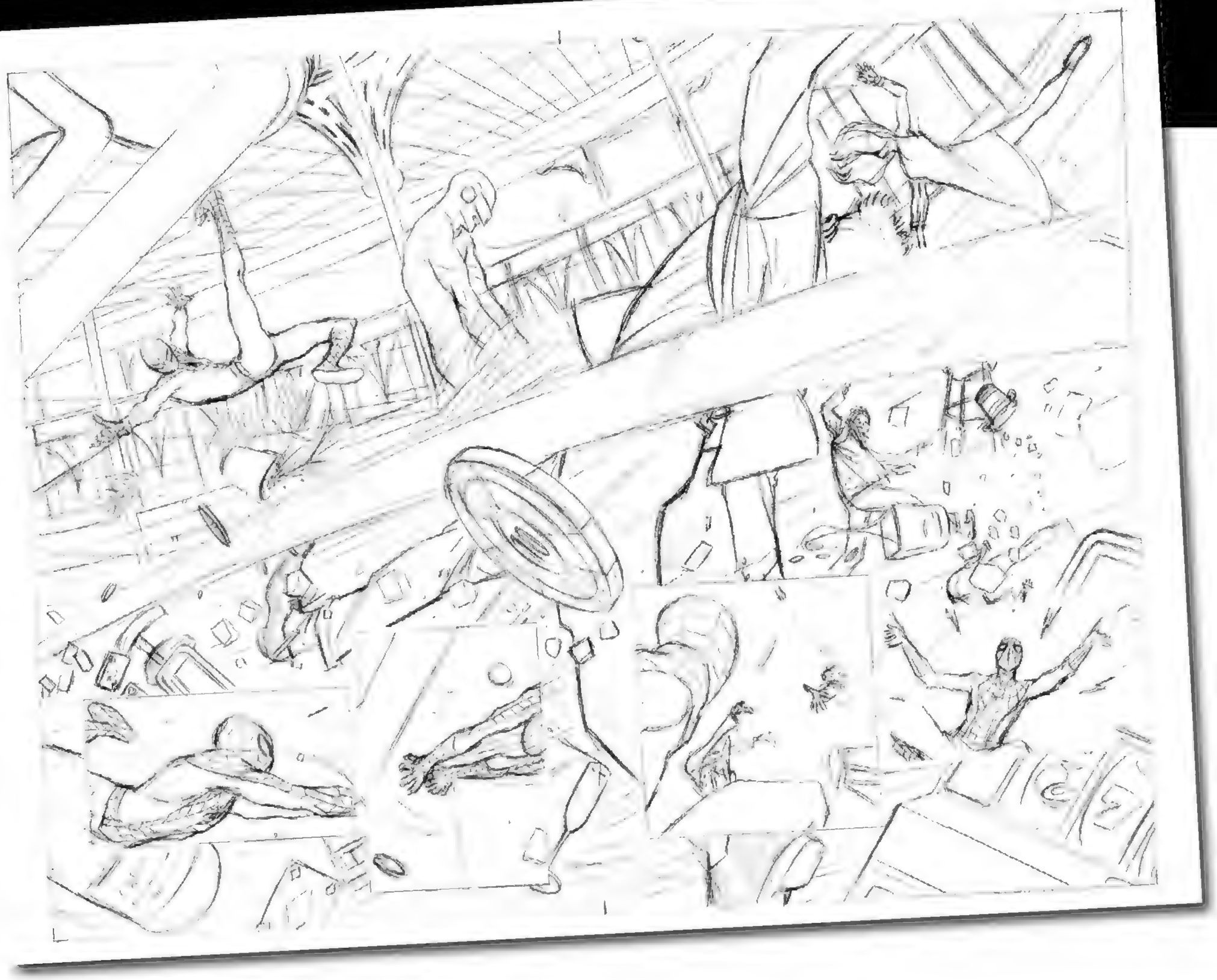
continuity ragnesca (dalla quale peraltro dobbiamo aspettarci sbalorditive rivelazioni sulla famiglia d'origine di **Peter Parker**...), per vederla in Italia toccherà purtroppo aspettare la fine dell'anno. Intanto, noi di *Sbam!* inganniamo l'attesa chiacchierando amabilmente con il gentilissimo Werther.

Il manuale del perfetto intervistatore ci obbliga a cominciare con la domanda di rito: vuoi presentarti ai lettori?

Ok, e presentazione sia: ciao a tutti, mi chiamo Werther Dell'Edera e disegno fumetti. I miei esordi risalgono al 2003 con la miniserie *Road's End*, edita da Magic Press insieme alla Innocent Victim. Da allora, passando per *Detective Dante* e *John Doe*, ho varcato l'Oceano e sono finito su *Loveless*, serie western scritta da **Brian Azzarello** per la Vertigo. Sempre per Vertigo ho lavorato su serie come *House of Mystery* e *Greek Street* e su personaggi come Constantine, con lo scrittore **Ian Rankin**. Ci sono state anche diverse incursioni nel mondo Marvel, ultima delle quali le matite per **Gabriele Dell'Otto** sul graphic novel *Spider-Man: Family Business*. Per quanto riguarda l'Italia, invece, al momento sono in forza alla scuderia Bonelli, in particolare (ma non solo) per il mensile *Orfani*.

Raccontaci qualcosa di più sul tuo rapporto con la Marvel...

Sinceramente non ricordo l'anno esatto in cui cominciò il mio rapporto con la Marvel. Rammento però che entrai in contatto con l'allora editor dei progetti speciali **Axel Alonso**, che mi affidò un paio di progetti insieme con **Antonio Fuso**. Da allora ho portato a termine diversi lavori per la casa editrice e ad alcu-



ni di questi sono particolarmente affezionato. Quali? Beh, citare l'ultimo in ordine di tempo è sempre facile, ma in questo caso è anche vero: *Spider-Man: Family Business* è stata un'esperienza fantastica per la storia, scritta magistralmente da Waid e Robinson, ma soprattutto perché mi ha permesso di lavorare fianco a fianco con Gabriele Dell'Otto. Vedere le tavole prendere vita dai suoi colori è stata un'emozione davvero unica. L'Uomo Ragno, tra l'altro, è senza dubbio uno dei miei personaggi Marvel preferiti, assieme a Devil e Capitan America.

Avendoli provati entrambi, hai potuto riscontrare differenze significative tra i metodi di lavoro di Marvel e DC?

No, li ho trovati sostanzialmente uguali. Stesse tempistiche, stesso rispetto per il lavoro degli autori e, soprattutto, stessa grandissima competenza da parte degli editor.

Se dovessi indicare un artista che ti ha influenzato in maniera particolare, chi citeresti?

Sono molti coloro che mi hanno influenzato e che mi continuano tuttora a influenzare. Quindi mi ritrovo spesso a prendere qualcosa da una parte e qualcosa da un'altra. Però ci sono anche degli autori che guardo con ammirazione ma dai quali non sono ancora riuscito a prendere, o meglio ad apprendere, davvero qualcosa, ovviamente per mia incapacità. Penso ad artisti come Otomo, Zaffino, Salmons, Kirby, Ikegami, Shirato, Miller... non sono ancora riuscito a comprenderli a fondo e, per questo, a volte mi limito a scimmiottarli.

Prima di salutataci, lasciaci sbirciare sul tuo tavolo da disegno: a cosa stai lavorando in questo periodo?

Dopo tre numeri di *Orfani* (il 6, il 9 e l'11), sto preparando un episodio per la collana *Le Storie*, su sceneggiatura di **Francesco Artibani**, e un altro per un *Dylan Dog Color Fest*, con testi di **Gigi Simeoni**. Anzi, ora che ci penso devo proprio tornare al lavoro: ciao, grazie per la chiacchierata e un saluto alla redazione e a tutti i lettori di *Sbam!*

L'UOMO RAGNO: 11 SETTEMBRE 2001

Quando si è trattato di scegliere la storia per rappresentare gli anni 2000 non abbiamo avuto dubbi: doveva essere questa. Non tanto per la profondità della trama (forse troppo pregna di ideali a stelle e strisce per essere apprezzata appieno qui in Italia), ma per il suo essere un pezzo unico nella storia del fumetto mondiale (e, si spera, irripetibile).

Per due motivi. Innanzitutto, il fatto di essere una storia di supereroi ambientata nel mondo reale e tra le persone reali, cosa accaduta fino a quel momento in casa Marvel solo in pochissime storie/parodia scritte negli anni '80. In secondo luogo perché questo racconto non fu pubblicato in un albo fuori serie stampato per l'occasione, ma all'interno di una collana regolare (la seconda serie di Amazing Spider-Man*), a sottolineare come l'universo Marvel sia impregnato più che mai di realtà (al contrario della Distinta Concorrenza, che da sempre fa muovere i propri eroi in città immaginarie) e che il supereroe Marvel sia davvero "uno di noi".*

La scelta di pubblicare questa storia su una collana ragnesca piuttosto che, come logica avrebbe voluto, su **Captain America** *(visto il personaggio decisamente più "simbolico"), fu dettata dal fatto che più di tutti gli eroi Marvel l'***Uomo Ragno** *ha rappresentato e "vissuto" New York, da cittadino e da supereroe: attraverso le sue storie ed i suoi volteggi i lettori di tutto il globo hanno imparato a conoscere tanti luoghi della Grande Mela, tra cui appunto le Torri Gemelle, e ad apprezzarne la maestosità e la bellezza. Doveva essere per forza lui, un newyorkese ferito, a guidarci nella tragedia tra le macerie, i morti ed i feriti.*

*La storia si apre proprio con il nostro eroe che, dall'alto, impotente come un qualunque altro cittadino, assiste al crollo delle Torri. "*Dove eravate voi eroi? Come avete potuto permetterlo?*", gli chiede una coppia in fuga. Non c'è risposta... Perché nemmeno il più potente degli eroi poteva prevedere una devastazione simile.*

L'albo potrebbe benissimo stare in piedi senza alcun dialogo o didascalia, il tratto di **John Romita Jr.** *è perfetto nel descrivere le emozioni dei protagonisti, la loro rabbia, il loro sconforto nel sentirsi (uomini, superuomini e dèi) impotenti di fronte alla follia omicida che ha devastato una città e una nazione.*

Lo sguardo di Capitan America, che già conobbe gli orrori della guerra, le lacrime (!) del **Dottor Destino***, i mutanti che lavorano una volta tanto fianco a fianco con gli umani sono tutte immagini fortemente simboliche: noi non li vediamo, ma gli eroi sono tra di noi. Soffrono, lottano e piangono con la gente comune, come la gente comune. "*Ho visto altri mondi. Altri universi. Ho camminato al fianco degli dei e pianto con gli angeli. Ma purtroppo non ho risposte*". Non esistono risposte, Uomo Ragno; e mai ne esisteranno.*

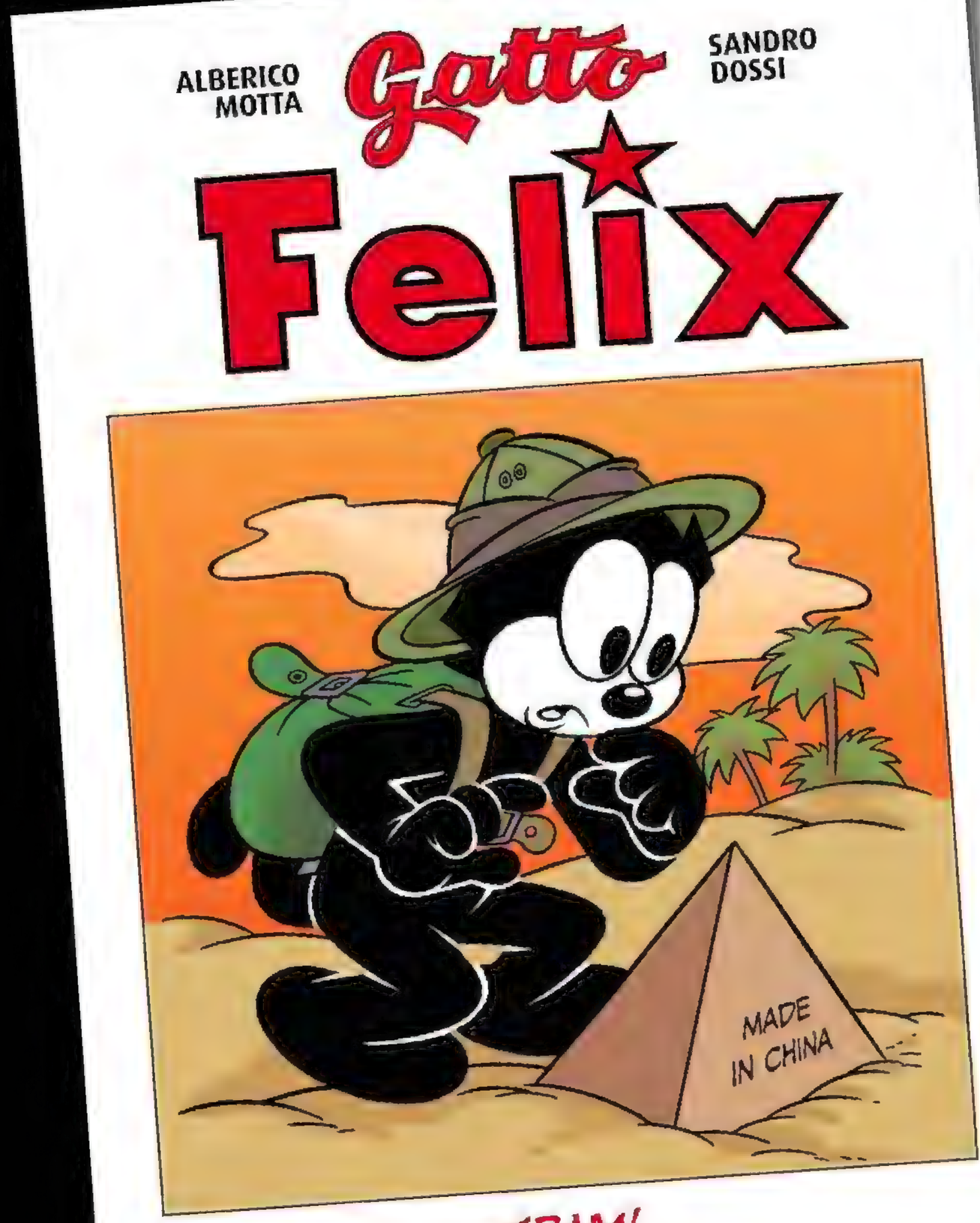
L'Uomo Ragno: 11 settembre 2001 *(Joseph Michael Straczynski - John Romita Jr.)*
Pubbl. originale: The Amazing Spider-Man *(Vol. 2) 36 (dicembre 2001)*
Ultima ed. italiana: L'Uomo Ragno Speciale: 11 settembre 2001 *(Panini Comics, 2002)*

Ma quanti sono gli X-Men?

Concludiamo questo nostro omaggio alla lunghissima storia della Casa delle Idee con la risposta a questa curiosità: ma quanti sono i mutanti dell'universo Marvel?

Ma quanti sono gli X-Men? Tanti, proprio tanti, in 50 anni di avventure. Sì, ma quanti esattamente? Quali eroi – o presunti tali – si possono annoverare tra i mutanti con la **X** sulla cintura? Dagli "eterni", come **Ciclope** o **Bestia**, agli ex-nemici-poi-amici, stile **Magneto** o anche **Banshee**, per esempio; dalle "colonne" scomparse (una per tutte: **Marvel Girl**) alle meteore (qualcuno ricorda l'uomo con le "lumache" sulle spalle, lo strampalato **Maggot**?) per finire con gli X-Men che non si sa se considerare tali (**Quicksilver**). Insomma, nell'infografica che vedete nell'immagine – opera di **Leigh Wortley**, dal sito ***We Love Fine*** –, qualcuno ha provato a piazzarli tutti in una sorta di albero genealogico. Provate a riconoscerli uno a uno o a ricordarne qualcuno mancante. Che voglia, ragazzi!

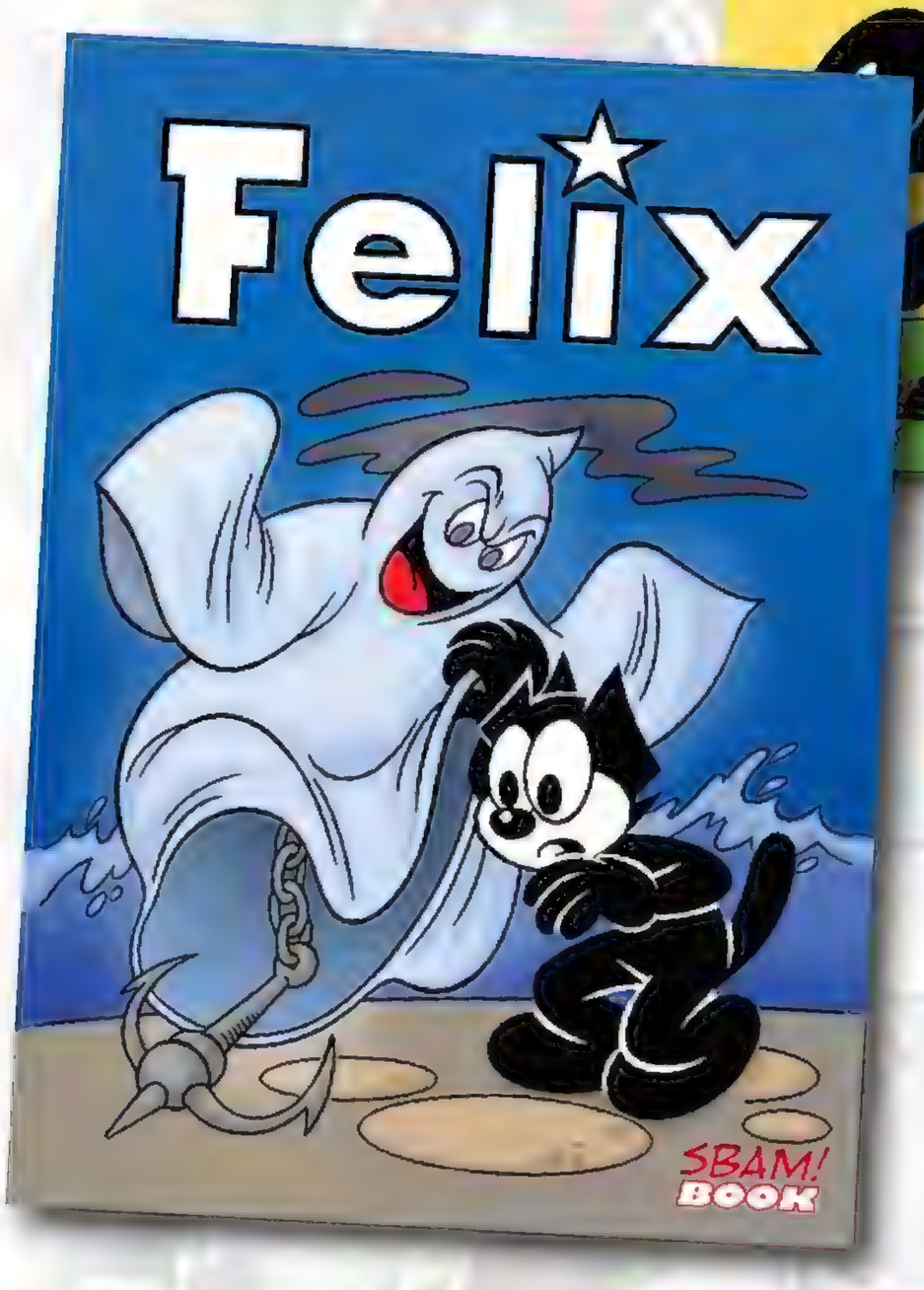
Gatto Felix

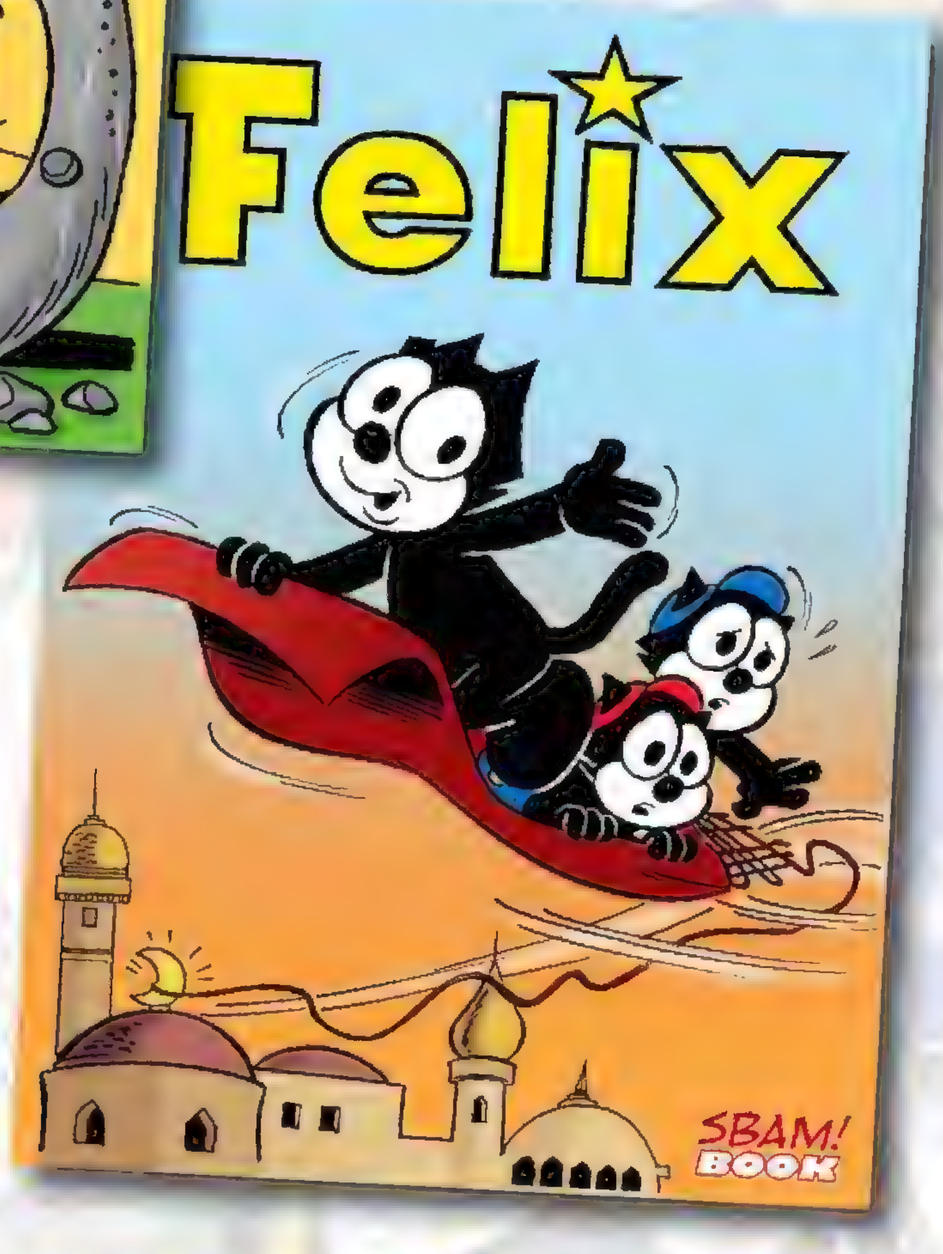


Le migliori storie di Alberico Motta e Sandro Dossi in una serie di ebook

CLIC QUI

www.shop.sbamcomics.it





TM & © 2014 FELIX THE CAT PRODUCTIONS, INC.

www.shop.sbamcomics.it

Marco Torti e Paolo Zandon

Il culto

Marco Torti inizia a realizzare fumetti all'età di sei anni, attività che presto abbandona per (parole sue) totale inettitudine al disegno. Legge ogni tipo di fumetto, così (ri)scopre la voglia di scriverli verso i vent'anni, riuscendo a farsi pubblicare su alcune riviste e antologie.
Attualmente ha molti progetti in fase di realizzazione non solo in campo fumettistico, ma anche per video e racconti. Ogni tanto collabora con lo sceneggiatore/disegnatore Andrea Cavaletto che ha accettato pazientemente d'insegnargli qualche "trucco del mestiere".
CONTATTO: *marco.topperharley@libero.it*

Paolo Zandon, classe 1966, lavora come disegnatore tecnico coltivando, parallelamente, la propria passione per il fumetto; scrive, disegna e colora le sue storie, spaziando da un genere all'altro.
Ha partecipato a tre dei concorsi indetti da *X-Comics* (Coniglio editore) riuscendo a farsi pubblicare tutte e tre le volte sugli albi speciali. Oltre ai progetti che cura autonomamente, ha lavorato per la Subaqueo edizioni in qualità di disegnatore e inchiostratore su storie a carattere horror e fantascientifico. Tra i suoi autori di riferimento, ricorda Frank Miller, Warren Ellis, Grath Ennis, Brian Azzarello, mentre tra i disegnatori Alan Davis, Kelly Jones, Bryan Hitch, Paolo Eleuteri Serpieri, Franco Saudelli, Edoardo Risso.
CONTATTI: http://windigocomics.blogspot.it/
http://windigocomicsforkids.blogspot.com/

PROBABILMENTE NESSUNO CREDERÀ ALLA MIA STORIA. POCO IMPORTA. CERTE STORIE VOGLIONO ... DEVONO ESSERE RACCONTATE !

MI CHIAMO REBECCA, PER TUTTI BICKY E DEVO FARE QUELLO CHE VA FATTO.... È IN GIOCO IL DESTINO DELL' UMANITÀ !

BAM! BAM!

PERCHE NON C' È PIÙ TEMPO, LORO STANNO ARRIVANDO. SONO STATA PRESCELTA DA ....

STORIA MARCO TORTI

DISEGNI ZANDON PAOLO

IL CULTO

BAM! BAM!

QUESTA STORIA INIZIA CON UN UOMO, PHIL. ERA UN CORRIERE ESPRESSO E VENIVA SPESSO NELLA REDAZIONE IN CUI LAVORAVO.

NON SAI MAI DA COSA NASCONO CERTE COSE...UNO SGUARDO, UN' ATTENZIONE PARTICOLARE...

UN SORRISO !

DOPO QUALCHE TEMPO M' INVITÒ A CENA.

IL PRIMO APPUNTAMENTO ANDÒ BENE.

NIENTE DI CHE, IL SOLITO "PIZZA E CINEMA", MA FU BELLO.

PHIL SEMBRAVA ESSERE L' ULTIMO BRAVO RAGAZZO RIMASTO SULLA TERRA...

ANCHE SE...

ANCORA OGGI NON LO SAPREI DESCRIVERE, MA C' ERA QUALCOSA NEI SUOI OCCHI.....

COME SE NASCONDESSE UN SEGRETO PIÙ PROFONDO, ADESSO DIREI ABISSALE !

ETICHETTAI TUTTO COME UNA SEMPLICE "SENSAZIONE" E CONTINUAI A VEDERE PHIL....

FINCHÈ ACCADDE L' INEVITABILE....

ADESSO
SEI UNA DI NOI !

DOPO QUELLA VOLTA INIZIARONO GLI INCUBI. MI SVEGLIAVO NEL CUORE DELLA NOTTE E VEDEVO QUALCUNO FISSARMI MENTRE DORMIVO.

MA IMMANCABILMENTE IL MIO OSSERVATORE SPARIVA UN ATTIMO PRIMA CHE POTESSI VEDERLO CON CHIAREZZA.

RICEVEVO LETTERE MINATORIE IN UFFICIO .....

OGNI GIORNO !

TORNAVO A CASA E "SENTIVO" QUALCUNO ALLE MIE SPALLE...

...MA APPENA MI VOLTAVO, NON C' ERA NESSUNO !

OVVIO...NON C' ERA **MAI** NESSUNO !

CON PHIL FINÌ PRESTO A CAUSA DI QUALUNQUE COSA IN CUI FOSSI STATA COINVOLTA.

DECISI DI PARLARE CON L' UNICA PERSONA CHE AVREBBE POTUTO DARMI DELLE RISPOSTE...

TOM HAYNES ERA UN MIO CARO AMICO D' INFANZIA. CI SIAMO CONOSCIUTI...BEH HA POCA IMPORTANZA.

CONVINTO DI ESSERE STATO RAPITO DAGLI ALIENI .....

...AFFERMAVA DI CONOSCERE SEGRETI RIGUARDANTI L' ORIGINE DEL MONDO E DI AVER VIAGGIATO TRA LE DIMENSIONI !

GLI RACCONTAI DI PHIL, DEI SOGNI E DI TUTTO IL RESTO.

COME IMMAGINAVO, LUI ERA L' UOMO CHE FACEVA AL CASO MIO .....

CI SONO VOCI...IN REALTÀ MOLTO PIÙ DI SEMPLICI VOCI... CHE PARLANO DI ALIENI CON SEMBIANZE UMANE INSERITI TRA GLI UOMINI ALLO SCOPO DI RIPRODURSI CON LA NOSTRA SPECIE. VENGONO CHIAMATI "IL CULTO" PERCHÈ PARE CHE ADORINO UN CERTO TUNG'HLAN, METÀ DIO E METÀ MOSTRO. IO CREDO CHE TU SIA UNA DELLE PRESCELTE DI TUNG'LHAN PER PROCREARE LA STIRPE CHE DOMINERÀ LA TERRA !

" SE SEI VERAMENTE INCINTA, GLI ADEPTI DEL CULTO TI SEGUIRANNO PER PORTARTI NELLA DIMENSIONE DA CUI PROVENGONO..."

" SONO IN MOLTI A VOLER RAPIRE L' EREDE DI UN SEMI-DIO ED ANCORA DI PIÙ QUELLI CHE PREFERIREBBERO NON NASCESSE NEMMENO ! "

" PUÒ DARSI CHE QUELLO CHE HAI VISTO IN SOGNO, SIA IL LORO MONDO E L' INCUBO IL PORTALE PER ARRIVARCI ! "

SPUT SPUT SPUT

" LA MENTE UMANA NON È ALTRO CHE UN GIOCO DI LUCI E OMBRE ! "

AVEVO FATTO LA REVISIONE LA SETTIMANA PRIMA. NON POTEVA ESSERE UNA COINCIDENZA !

AVANTI, PARTI ! TI PREGO !

VROOM

IL PEGGIO, PERÒ, DOVEVA ANCORA VENIRE....

VROOOM

IO E TE DOBBIAMO STARE INSIEME. È IL NOSTRO DESTINO !

DA QUESTA PARTE.
SI È SVEGLIATA ALCUNE ORE FÀ, ALL' INIZIO DELIRAVA A CAUSA DELLO SHOCK, MA ORA DOVREBBE ESSERSI RISTABILITA.

SIGNORINA KYLE HA UNA .....

VISITA...

ED ECCOMI QUI, AL CENTRO DI UNA GUERRA PER IL CONTROLLO DELLA RAZZA UMANA.

MA PARTORIRE IL FIGLIO DI TUNG'HLAN PERÒ, POTREBBE NON ESSERE L'UNICA SOLUZIONE PER FAR FINIRE TUTTO QUESTO.

BAM BAM

PROBABILMENTE NESSUNO CREDERÀ ALLA MIA STORIA. POCO IMPORTA. CERTE STORIE VOGLIONO, DEVONO SOLO ESSERE RACCONTATE .....

ANCHE SE NON SONO VERE !

BAM

" VOSTRA FIGLIA SOFFRE DI UNA PERCEZIONE ALTERATA DELLA REALTÀ."

" TUTTI NOI TENDIAMO A DISTORCERE LE COSE QUANDO CI ACCADE UN AVVENIMENTO SGRADEVOLE, MA REBECCA CREDE DI VIVERE DAVVERO LE SUE FANTASIE ! "

" E COSA POSSIAMO FARE, DOTTORE ? "

" BEH, ESISTE UNA CLINICA DOVE CI SONO ALTRI RAGAZZI CHE SOFFRONO DI QUESTO DISTURBO... MA, ANCHE SE DOVESSE GUARIRE, È POSSIBILE CHE IL PROBLEMA SI RIPRESENTI PIÙ AVANTI NEGLI ANNI."

" COME DICO SEMPRE AI MIEI PAZIENTI..."

"...LA MENTE UMANA NON È ALTRO CHE UN GIOCO DI LUCI E OMBRE ! "

LO CHIAMANO STALKING . LA METÀ DELLE VITTIME MUORE NEL SILENZIO.

TALES OF TERROR

IO PREFERISCO CREDERE DI AVER SALVATO L'UMANITÀ DAL CULTO DI TUNG'HLAN !

COSMO POLITAN

MODELS

VANITY FASHION

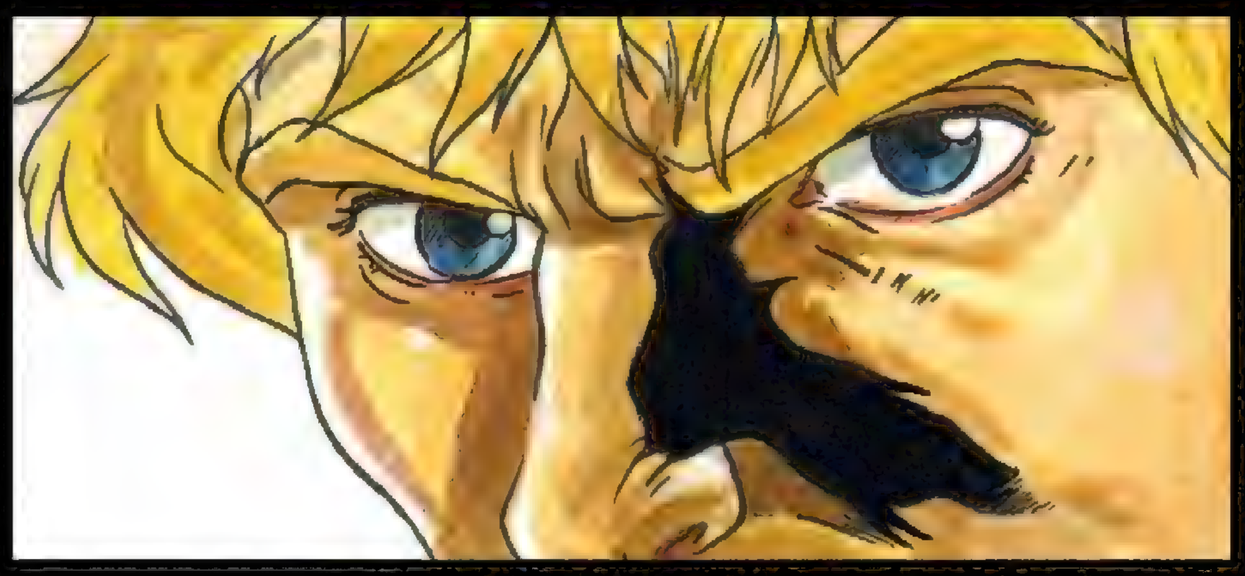
REBECCA ! APRI QUESTA DANNATA PORTA O LA SFONDO A CALCI ! IO E TE SIAMO DESTINATI A STARE INSIEME, NON LO CAPISCI ? REBECCA ! APRI, MALEDIZIONE ! IO TI....

BAM BAM BAM

BLAM!

END

COMICS SBAM!



Alessandro Scoccia
Tiziana Trimboli

Evoluzione

Alessandro Scoccia e **Tiziana Trimboli** sono disegnatori e fumettisti romani, rispettivamente classe 1974 e 1978. Dal 2001 collaborano dividendosi i compiti di matite, chine, colori.

Nel 2003, una loro storia breve, su sceneggiatura di D'Aquino, intitolata *L'animale stupido* viene pubblicata sul numero 12 della rivista *Scuola di Fumetto*.

Collaborano con varie case editrici fra cui Edizioni Play Press e Cronaca di Topolinia, oltre che con vari siti, realizzando varie storie a fumetti. Dal 2006 per la Eremon Edizioni realizzano due libri illustrati della serie *Bogus racconta... il Piccolo Popolo... Gnomi & Troll e Fate & Ninfe*.

Nell'estate 2010 lavorano allo storyboard per l'episodio pilota della serie a cartoni animati *I Mostrodomestici*, sotto la direzione di Romano Garofalo. Nel 2011 realizzano le tavole de *Il Marchio* su sceneggiatura di Damiano Perrone. Nel 2012 realizzano le tavole di *Habel* per *Arcana Magazine* e di *Habel e la profezia Maya* per la Eremon, come autori dei testi e dei disegni. Nel 2013 la Eremon pubblica l'albo intitolato *Il Marchio* che contiene le storie de *Il Marchio* e *Achelos* entrambe su sceneggiatura di Damiano Perrone. Nell'agosto 2013 realizzano le tavole per l'albo *Omega*, uscito a Lucca 2013, sotto la direzione di Pino Rinaldi.

Già "ospiti" del nr. 12 di *Sbam!*, tornano tra noi con *Evoluzione*.

SITO WEB

www.schizzofantasy.it

EVOLUZIONE

TESTI E DISEGNI: ALESSANDRO SCOCCIA - TIZIANA TRIMBOLI

?!?

IO COMBATTERO' CON TE!

UN SEMPLICE PASTORE CHE SFIDA UN GUERRIERO? FATTI AVANTI E DARO' LE TUE CARNI AGLI UCCELLI E ALLE BESTIE SELVATICHE.

TU VIENI A ME CON LA SPADA E L'ARMATURA, IO VENGO A TE NEL NOME DEL DIO DEGLI ESERCITI...

IN QUESTO STESSO GIORNO IL SIGNORE TI FARA' CADERE NELLE MIE MANI.

VOGLIO PROPRIO VEDERE COME CI RIUSCIRAI!

LA TEORIA DELLA SOPRAVVIVENZA DELLA SPECIE DICE CHE NON E' L'ANIMALE PIU' FORTE CHE SOPRAVVIVE, MA QUELLO CHE MEGLIO SI ADATTA AI CAMBIAMENTI.

INTELLIGENZA, RIFLESSI, AGILITA', FEDE POSSONO CAMBIARE CIO' CHE SEMBRA GIA' SCRITTO?

IO TI ABBATTERÒ. TI STACCHERÒ LA TESTA DAL CORPO E GETTERÒ I CADAVERI DELL'ESERCITO FILISTEO AGLI UCCELLI DEL CIELO E ALLE BESTIE SELVATICHE!

WIIISHHH

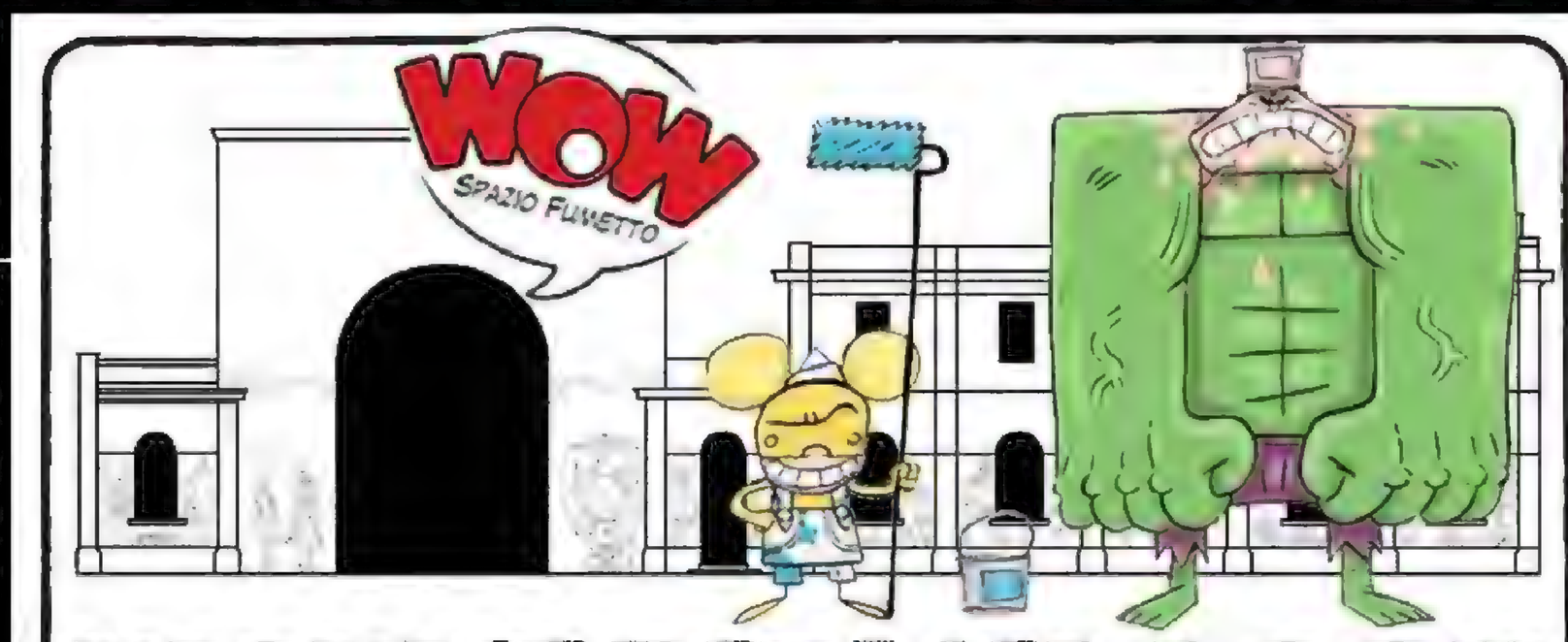
SWIISSHH!

TUTTA LA TERRA ORA SA CHE VI È UN SOLO DIO IN ISRAELE!

IL RESTO E' STORIA...

MONDO WOW SPAZIO FUMETTO

Coloriamo il MUSEO WOW



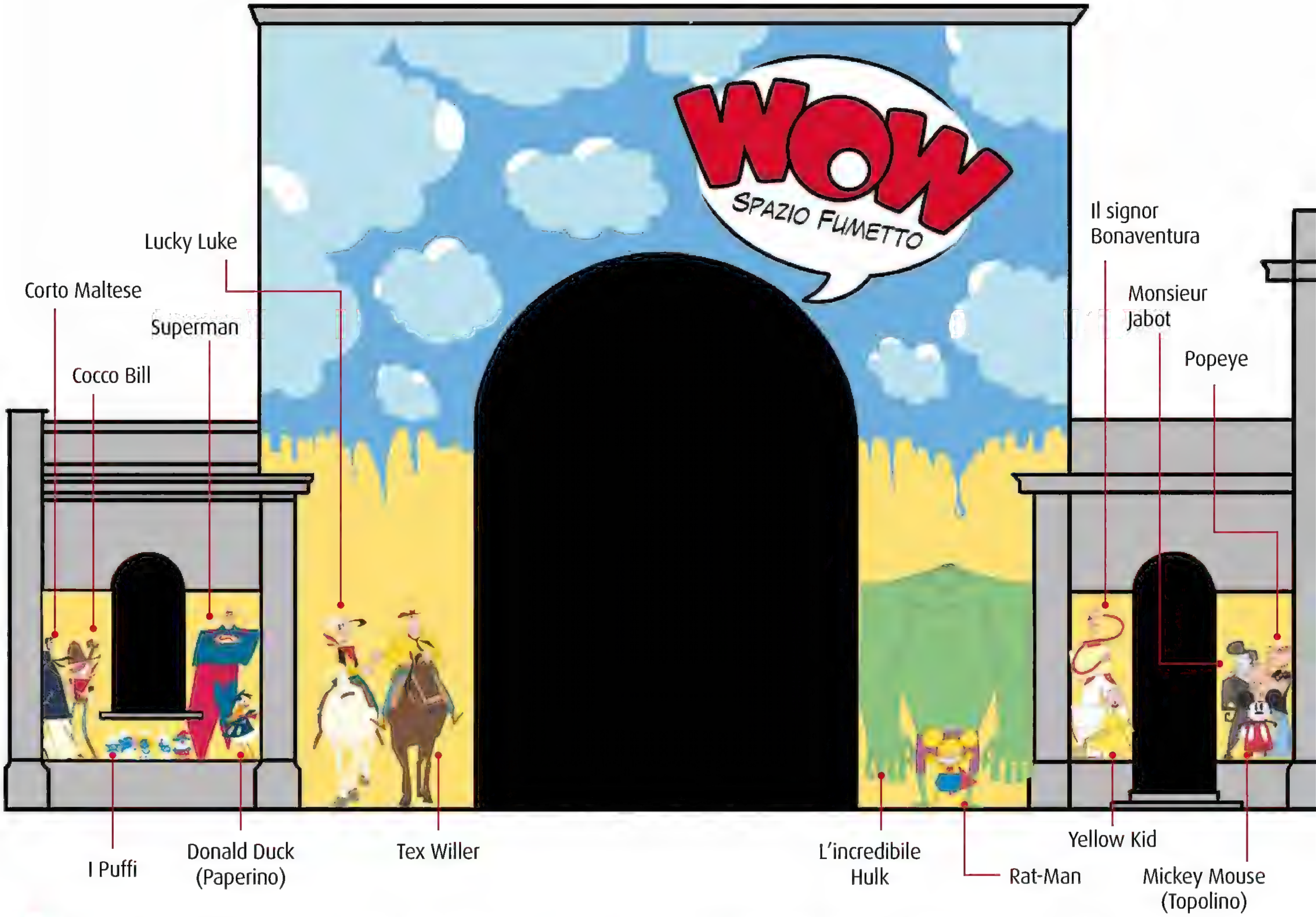
Sono tanti i simpaticoni che durante la notte non hanno niente di meglio da fare che deturpare le pareti altrui: un problema, quello dei vandali, che colpisce tutte le città italiane, e Milano non fa eccezione. Anche la facciata di Wow Spazio Fumetto è rimasta "vittima" degli untori di scarabocchi. Ecco perché lo staff del Museo ha cercato una soluzione con lo slogan: "Combattiamo il degrado con la cultura"

di Stefania Quaranta

Vandali all'opera: purtroppo più di una volta la facciata e le pareti esterne dell'edificio che ospita **Wow Spazio Fumetto** sono state attaccate da "artisti" che nottetempo sfogano le loro pulsioni deturpando i muri (altrui) con scarabocchi assortiti. Era assolutamente necessaria una soluzione al problema il più possibile definitiva (escludendo le pene corporali per i rei, s'intende).
Ecco perché Wow ha deciso di rifarsi il look, realizzando uno **spettacolare murales** che ripercorra la **storia delle Nuvole Parlanti di tutto il mondo**. Lo slogan è "***Combattiamo il degrado con la cultura***": miti del fumetto in luogo di sgorbi.
I lavori sono ancora in corso, ma grazie all'opera dell'illustratore **Federico Pirovano**, la facciata di Wow sarà quanto di più "adatto" si possa pensare per un **Museo del Fumetto**, con ben **45 celeberrimi personaggi** ad accogliere i visitatori!
Per finanziare l'opera si è mosso anche l'**Ente del Turismo delle Fiandre** – grazie al gemellaggio di Wow con il **Museo del Fumetto di Bruxelles**, città famosa anche per i tanti murales a tema fumettistico che adornano le sue vie e le sue stazioni della metropolitana –, oltre a **Maimeri Industrie S.p.A.** e **Fondazione Maimeri** che hanno fornito i colori per dipingere oltre 100 metri quadrati di superficie.
Molto però è ancora da fare: ecco perché Wow Spazio Fumetto si è rivolto **direttamente ai milanesi** e a **tutti gli appassionati** della Nona Arte, lanciando **un'iniziativa di raccolta fondi** cui tutti possono partecipare, direttamente al Museo, o secondo le modalità che trovate su internet alla pagina **www.museowow.it/donazioni**.

WOW SPAZIO FUMETTO
Viale Campania 12, Milano
Orari: mart./ven. 15.00-19.00;
sab./dom. 15.00-20.00; lun. chiuso
www.museowow.it

Ecco come si presentava la facciata di Wow Spazio Fumetto *all'inizio del mese di maggio.*



◆ *Il progetto definitivo del murales, già in avanzata fase di realizzazione al momento dell'uscita di questo numero di* Sbam!
Ad accogliere il visitatore lungo i 60 metri di parete, potrete vedere ben 45 celeberrimi personaggi della storia delle Nuvole Parlanti, rivisitate e personalizzate dal tratto dell'illustratore Federico Pirovano.

Wow Spazio Fumetto

Inaugurato il 1 aprile del 2011, **WOW Spazio Fumetto – Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine animata di Milano** *si è imposto come uno degli spazi culturali più dinamici della città, proponendo ogni anno mostre di taglio diverso che hanno celebrato il grande fumetto d'autore così come le giovani promesse. Nei suoi primi tre anni di attività ha infatti proposto all'utenza più di sessanta mostre, dalle grandi antologie (come Spider-Man, Topolino, Dylan Dog, Tarzan, Lupo Alberto, Pinocchio) alle piccole mostre tematiche e celebrative, offrendo così alla sua ampia utenza un percorso culturale originale e inaspettato.*

Per farci spiegare meglio l'origine del murales che colorerà la facciata del Wow, abbiamo incontrato il suo autore, **Federico Pirovano** (*http://federopiroadmissionportfolio.blogspot.it/p/character-design_8.html*): formatosi alla Scuola del Fumetto, lavora come illustratore e collabora con MicrofilmStudio per la realizzazione di cartoon.

Sarà stato difficilissimo selezionare "solo" 45 personaggi nel *mare magnum* delle Nuvole Parlanti di tutti i tempi...
Certo, e siamo ben consci che chiunque guarderà la facciata avrà da ridire in merito, chiedendosi come mai manca questo o quello e come mai invece c'è quell'altro. Ma una scelta andava pur fatta: ci ha la-

vorato una commissione del Museo Wow, che ha anche preso in considerazione i suggerimenti dei visitatori del museo stesso, del suo sito e delle sue pagine sui social. Una volta definito il progetto, passando alla fase operativa, abbiamo fatto ancora qualche ritocco alle posizioni di alcuni dei personaggi, notando che magari funzionavano meglio in un punto piuttosto che in un altro. Ed ecco il risultato.

Che tecnica stai utilizzando?
Uso colori acrilici, forniti dallo sponsor "tecnico" di questa operazione, la Maimeri. Non è servita una preparazione precedente, il muro era sporco ma in buone condizioni e il colore aderisce molto bene. Quindi, dopo la pulizia con una idropulitrice, sono passato alla squadratura degli spazi e al tracciato a matita dei personaggi. Infine, col colore, sto de-

◆ *Le matite di Tintin ed Alan Ford.*

◆ *Federico Pirovano al lavoro sulle pareti esterne del Museo Wow. Nella colonna a destra, il dettaglio di alcuni dei personaggi mentre il lavoro prosegue.*

finendo il tutto. Visto che si tratta di un murales, i colori sono volutamente piatti e brillanti, senza ombreggiature che appesantirebbero il risultato. Invece stiamo ancora valutando se applicare uno strato protettivo sull'immagine finita.

Colpisce il tuo stile "squadrato" con cui sei riuscito a rendere omogenei personaggi di stili ed epoche molto diverse...

A me piace molto lavorare con le forme regolari: da qui viene il mio tratto spigoloso. Era impossibile imitare tanti stili diversi; la mia preoccupazione era quella di salvare ogni personaggio: Tex deve restare Tex, con la sua "texosità", così Hulk con la sua "hulkità" e così via.

Il Giappone dei mostri

Passiamo all'interno del Museo Wow: fino all'8 giugno 2014, con ingresso libero, una interessante panoramica dei "mostri" – intesi come esseri fantastici – della cultura giapponese.

Il concetto di ***mostro*** per il giapponese viene dalla tradizione antica, dalle epoche in cui qualsiasi cosa venisse "da fuori" era classificata come pericolosa, da guardare con attenzione e rispetto, comunque *superiore* agli esseri umani. Ce lo ha spiegato **Laura Ritorto**, una delle curatrici di ***Il Giappone dei mostri***: una panoramica degli esseri misteriosi della tradizione giapponese, classificati secondo uno schema antico di secoli e rappresentati da tutte le arti, nelle fiabe e nelle leggende come nella pittura e nelle rappresentazioni teatrali, fino al cinema, al **manga** e all'**anime**. Parliamo di entità nate dalla fantasia popolare e che possono mostrarsi di volta in volta cattivi e dispettosi, o benevoli e amici; possono venire dalla profondità della terra, dal folto della foresta, dagli abissi marini o dalle anse più lontane dei fiumi.

Sono gli **Yokai**, gli esseri paranormali che rappresentano tutto ciò cui non si riesce a dare spiegazione scientifica. Come dicevamo, non sono necessariamente esseri negativi o "cattivi", ma più ampiamente entità misteriose e imprevedibili, nelle quali il bene e il male possono **coesistere** o alternarsi. Tra loro si distinguono molte tipologie differenti: ci sono ad esempio gli **Yurei**, spiriti che perseguitano le persone, molto simili ai nostri fantasmi; gli **Obake**, gli esseri che vivono nell'oscurità; i **Bakemono**, esseri trasformisti; i **Kami**, presenze ultraterrene da venerare che ricorrono anche nelle religioni come vere e proprie divinità; i **Kappa**, esseri che vivono nell'acqua pur aven-

Una immagine usata nel **kamishibai**, *il teatrino viaggiante (nella foto sotto) corrispondente in qualche modo ai nostri cantastorie.*
Più in basso, le carte dei **Pokemon**, *tipica trasposizione nel cartoon e nel game di mostri classici della tradizione giapponese.*

do un aspetto molto simile agli esseri umani (oggi sono usati anche come simboli sui cartelli di... divieto di balneazione!); i **Tengu**, grossi animali alati, con la variante degli **Ananaga**, volatili dal volto umano; i **Draghi** e i **Serpenti**, mostruosità classiche anche per noi occidentali (con varie sottocategorie); gli **Oni**, qualcosa di simile ai nostri orchi; le **Yamambe**, sorta di streghe di montagna; e vari altri.
Ma anche gli animali possono diventare Yokai: in questo caso si distinguono dagli animali "normali" dalla coda, che ne identifica la natura "irregolare". Caso tipico è quello della **Volpe** o anche del **Procione**, che ha dato origine alle storie dei **Tanuki**, animaletti portafortuna caratterizzati da attributi maschili spropositati.
Tutte figure tradizionali che ricorrono nei racconti popolari e che furono lungamente protagoniste dei racconti dei **kamishibai**, i teatrini viaggianti di quelli che da noi erano noti come **cantastorie**: il narratore faceva scorrere una sequenza di illustrazioni per narrare al pubblico la sua storia.
Dai kamishibai, i mostri e gli esseri misteriosi sono poi approdati ai cartoon, ai fumetti moderni e ai

games: pensiamo a **Miles Prower** (la volpe dalla doppia coda amica di **Sonic**), ai **Pokemon**, a **Dragon Ball**, a **Fantaman**, a **Lamù**... E naturalmente a **Godzilla**, capostipite e membro più rappresentativo dei mostri "generici", gli Yokai.
Un viaggio che va ben oltre il solo fumetto o cartoon, portando il visitatore a immergersi nella cultura giapponese.

Sotto, dall'alto in basso: **Miles Prower**, *volpe a due code co-protagonista dei giochi di Sonic;* **Mario**, *l'idraulico più famoso di tutti i tempi, nei panni di un* **Tanuki**; *il più famoso di tutti gli Yooki:* **Godzilla**; *infine, un* **Kappa**, *mostro delle acque che può essere ucciso privandolo dell'acqua contenuta nell'orpello che porta in testa.*

Mondiali di Carta

Mentre l'Italia seguirà col fiato sospeso le sorti della Nazionale in Brasile, **dal 12 giugno al 31 luglio** *WOW Spazio Fumetto dedica una mostra davvero speciale ai* **Mondiali di Carta**, *ossia alla storia dei Mondiali di Calcio, dagli anni Trenta ad oggi, così come ci è stata raccontata da due grandi maestri del fumetto italiano come* **Paolo Ongaro** *e* **Marco Rota**, *oltre che dai mitici album di* **figurine Panini**!

"Il Punto C"

L'arte di Giovanna Casotto

Dal 7 giugno al 14 settembre WOW Spazio Fumetto ospita una personale di Giovanna Casotto, una delle più importanti esponenti del fumetto erotico italiano. In mostra anche omaggi di altri grandissimi nomi delle Nuvole Parlanti

Wow Spazio Fumetto
Viale Campania 12, Milano
Orari: mart./ven. 15.00-19.00;
sab./dom. 15.00-20.00; lun. chiuso
Ingresso: 5 euro (ridotto 3)
Mostra v.m. 18

Ci riserviamo di tornare a parlarne molto più ampiamente sul prossimo numero di *Sbam!*, dopo aver visitato come si deve una mostra di questo livello artistico. Ma intanto invitiamo tutti a fare un giro al **Museo Wow** di Milano, per ammirare le opere di questa grandissima artista, **Giovanna Casotto**, autrice che si è imposta ormai da tempo come una delle massime esponenti dell'**erotismo** a fumetti e nell'illustrazione.
Questa sua esposizione personale – ***Il Punto C - Giovanna Casotto e i suoi amici*** – testimonia infatti in modo completo ed esaustivo i molteplici aspetti del lavoro dell'artista: tavole originali con le sue celebri pin-up sexy, tele, un vasto repertorio di materiale documentario, riviste specializzate, foto d'archivio, libri pubblicati in Italia e all'estero,

oggettistica firmata per grandi marche dell'abbigliamento sportivo, i modelli di abiti in stile Anni Cinquanta realizzati artigianalmente dall'artista, una sezione di fotografie d'arte e il lavoro dedicato al personaggio della **Cocca**.
Ad arricchire l'iniziativa, troverete anche una galleria di 16 **opere originali** dedicate al lavoro di Giovanna Casotto da altrettanti artisti di fama internazionale, quali **Silver**, **Tanino Liberatore**, **Milo Manara**, **Laura Scarpa**, **Giuseppe Manunta**, **Lillo**, **Cecilia Capuana**, **Riccardo Mannelli**, **Massimo Rotundo**, **Marco Bianchini**, **Dariush Radpour**, **Roberto Baldazzini**, **Fernando Caretta**, **Giancarlo Caracuzzo**, il giovane Niccolò **Pizzorno** e infine **Franco Saudelli**. A quest'ultimo, autore dell'eroina bondage ***La Bionda***, viene riservato un intero segmento dell'esposizione.

I gatti & le opere di

Autore umoristico spagnolo, classe 1975, José Miguel Fonollosa ha al suo attivo varie collaborazioni con grandi case editrici. Ma deve la sua fama anche e soprattutto alle vicende dei suoi gatti, in strisce (di fatto) autobiografiche, nate per il web e portate in Italia da Diábolo Edizioni. Un modo importante per "rivitalizzare" le strip umoristiche

di Stefania Quaranta

Abbiamo incontrato **José Fonollosa** mentre era in compagnia di **Riccardo Zanini**, uno dei responsabili della filiale italiana di **Diábolo Edizioni**. Casa editrice spagnola che – a dispetto del cupissimo nome – ha lanciato, prima in patria e poi nel Belpaese, le sue delicate strisce umoristiche con dei gatti protagonisti assoluti. Felini che non trovano niente di meglio da fare che tormentare i sonni e il lavoro del loro padrone fumettista... Facile pensare a qualcosa di autobiografico. *"Certo"*, conferma l'autore, *"disegno queste strisce semplicemente raccontando quello che i miei gatti fanno nella realtà. Situazioni in cui chiunque ami e possegga dei mici può rivedersi!"*.

Partiamo dall'inizio, José: raccontaci della tua carriera.

Sono un autore prevalentemente umoristico. Ho pubblicato con Planeta, Dolmen, Aleta e Bibbuks in Spagna e con Dargaud in Francia. In Italia, la mia trilogia *Il viaggio di Darwin (opera di carattere storico, che José ha ben reso col suo tratto grottesco, Ndr)* è uscita con De Agostini, mentre la mia parodia degli zombie di Kirkman, *The Walking Mad*, è con saldaPress. Intanto i miei gattini pare proprio stiano avendo successo: in Spagna sono già arrivati al quinto volume, qui in Italia Diábolo ha pubblicato i primi due.

Parliamo di questa serie *gattosa*, allora...

Proprio nel periodo in cui lavoravo alla vicenda di Darwin, che mi ha molto impegnato, sentivo la voglia di fare anche qualcosa di più leggero, dal tratto più semplice. In quel periodo in Spagna – era il 2009 – si stavano diffondendo i webcomics: siti e blog con strisce giornaliere, un'idea che mi è piaciuta moltissimo. È divertente leggere la strip del giorno mentre fai colazione. Allora ho pensato di fare la stessa cosa anch'io, e sono stati i miei gatti a darmi l'ispirazione.

Quanti gatti hai?

Quando ho cominciato due, adesso sono già tre. Infatti i primi volumi hanno per protagonisti due mici, dalla quarta uscita si è aggiunto il terzo. Li ho messi

Diábolo Edizioni

«In questo momento complicato abbiamo deciso di mettere da parte il pessimismo per intraprendere una nuova avventura, per provare con le nostre idee e le nostre passioni a raccontare qualcosa di bello. Per farlo abbiamo scelto il linguaggio che conosciamo meglio, quello dei fumetti. Diábolo pubblica infatti fumetti in Spagna dal 2006 e negli Stati Uniti dal 2009; oggi ha già un catalogo di circa 200 titoli, posizionandosi tra le più importanti case editrici di fumetti spagnole.
Avventura, graphic novels, strisce e grandi opere illustrate da maestri internazionali della nona arte. La varietà e la ricchezza nelle proposte, così come il rifiuto di facili etichette, saranno caratteristiche costanti del nostro catalogo, tutto con un solo denominatore comune: l'altissima qualità sia nei contenuti delle opere che nella cura editoriale e nella finitura tipografica dei volumi. D'altronde, quando il Diábolo ci mette lo zampino...»

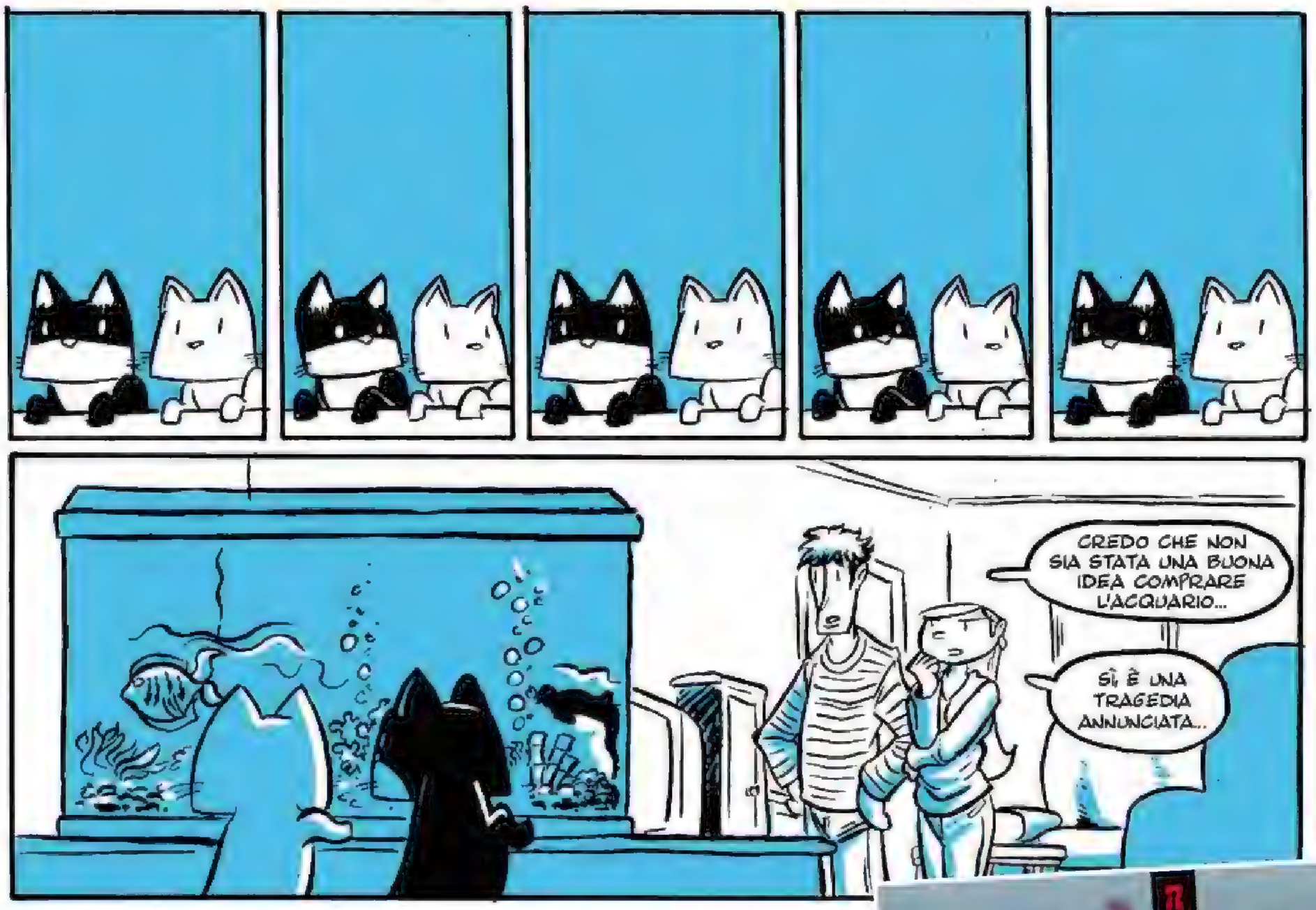
Dalla presentazione
di *www.diaboloedizioni.it*

in queste strisce autoconclusive, molto semplici e rapide, adatte all'online, al blog di rapida consultazione. Battute di immediata comprensione e dal colpo d'occhio immediato: da qui anche la scelta di usare un colore bi-tono, solo nero e azzurro.

Sembra che sia nato tutto per gioco...
Un po' sì, è stato così, anche se contavo sul fatto che il lavoro potesse piacere a qualche editore. E adesso è il mio fumetto più famoso! In Spagna il primo volume è arrivato a cinque edizioni, in Italia per ora sono usciti i primi due volumi e in Francia il primo.

Come vedi la situazione del fumetto in Spagna? Abbiamo fatto questa stessa domanda anche al grande Horacio Altuna *(vedi Sbam! nr. 13, Ndr)* **che non ci ha dipinto un bello scenario...**
Altuna è un grande maestro ma viene da un'epoca molto diversa da questa, è abituato a ben altri

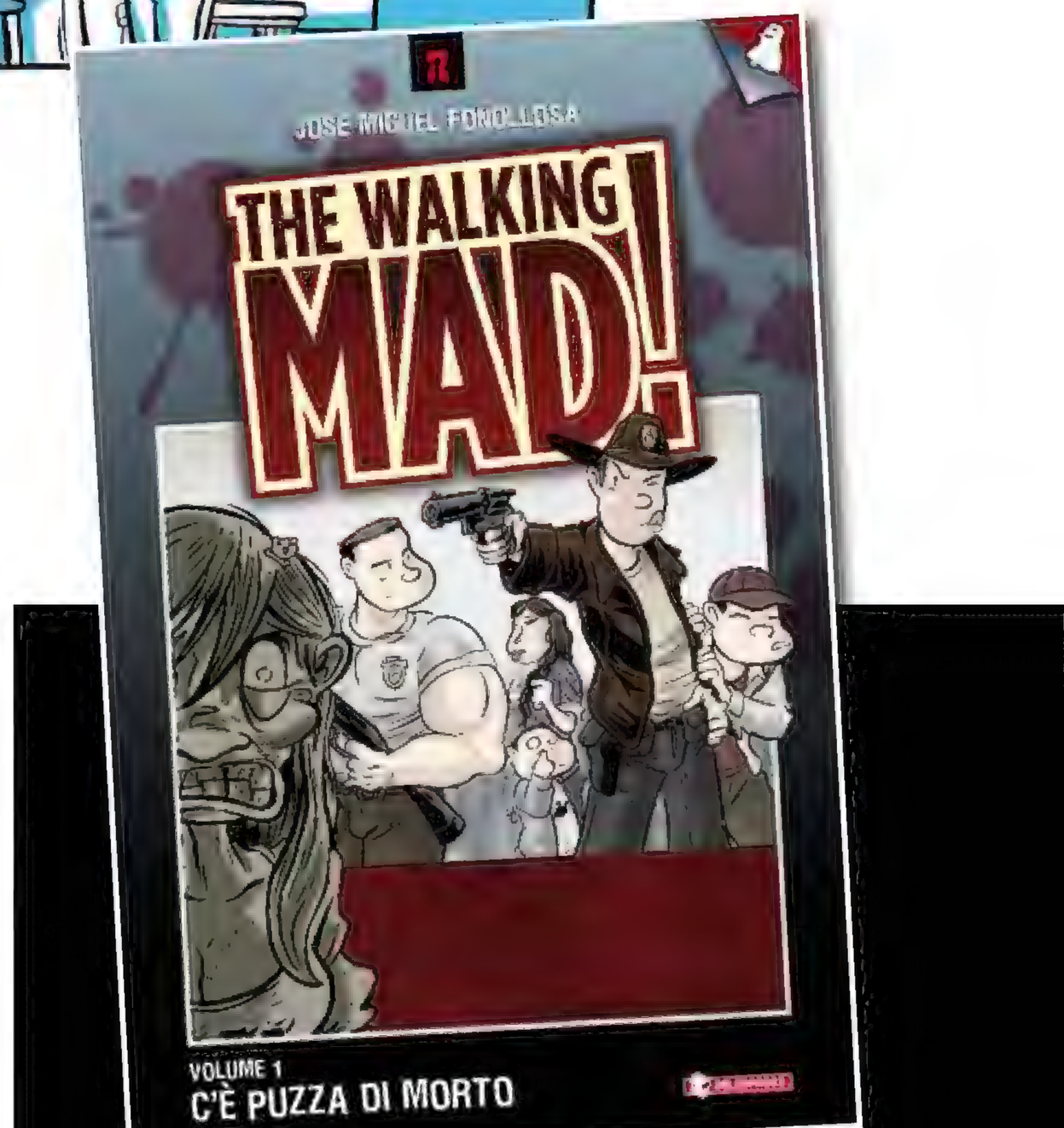
◆ *I due volumi pubblicati finora della versione italiana delle strisce di Fonollosa.* Miao Miao *è uscito lo scorso mese di marzo: 128 pagine in bicromia, cartonato, costa 14,95 euro.*



◆ *Le strisce di* Miao *hanno una impostazione molto varia: l'autore utilizza indifferentemente le tre, quattro, sei o più vignette o anche la vignetta unica; uno schema rigido con riquadri uguali o una impostazione del tutto irregolare.*

numeri riguardo le diffusioni. Forse "soffre" il ridimensionamento delle tirature. Noi autori più giovani invece, siamo nati in questo mondo, abbiamo l'occhio sui numeri di oggi e ci confrontiamo con quelli. Tirature più basse, è vero, cui corrisponde però una più ampia proposta di progetti, nuovi mezzi come il digitale, la necessità di "inventarci" sempre qualcosa di nuovo.
E questo vale non solo per gli autori, ma anche per gli editori, che così devono necessariamente dare spazio anche a progetti alternativi che magari non rischierebbero in una situazione economica più solida.

Detta così, si potrebbe pensare che la diffusione dei blog stia favorendo il ritorno del fumetto umoristico, che invece in libreria soffre.
Penso proprio di sì. In Spagna, il 90% di quello che esce su internet è di natura umoristica. E i lettori del web che si affezionano e ti leggono ogni giorno sul blog, poi certamente ti seguono anche quando esce il volume!



◆ *La parodia di* The Walking Dead *realizzata da Fonollosa, uscita in Italia con saldaPress nel 2012: anche qui un poliziotto – Dick Grincia – si sveglia in un letto d'ospedale e si trova circondato da zombie...*

Mirko Perniola

La nostra chiacchierata con uno degli autori storici di Nathan Never è stata anche un'ottima occasione per parlare dei meccanismi che regolano la sinergia tra sceneggiatore e disegnatore e svelare qualche dietro-le-quinte di Casa Bonelli

di Antonio Marangi

Mirko Perniola con l'ultimo volume di Anno Domini, mentre... *avviluppa Christian Baldi, uno dei disegnatori della serie.*

Una carriera cominciata nel mondo romantico delle fanzine degli anni Novanta, la classica cartelletta sotto il braccio, la pazienza di seguire fiere ed eventi. La storia professionale di **Mirko Perniola**, lombardo, classe 1974, è iniziata così. Passando dal Medio Evo della sua ***Anno Domini*** alle atmosfere spazial-futuristiche di **Nathan Never**... Ma ci facciamo spiegare meglio tutto da lui stesso.

Raccontaci come hai cominciato...

Erano gli anni Novanta, ed ho cominciato come tanti altri all'epoca: autoproduzioni e fanzine, fumetti brevi, stampati in qualche modo, poi le fiere, con

uno stand in compartecipazione con altri fanzinari. Mettevi giù le tue cose e aspettavi...

La tua *Anno Domini* nacque così.
Proprio così: un'autoproduzione proposta in fiera che fece il tutto esaurito. La fortuna fu che venne notata da un editore di Torino, la **Galaxy Press**, che la pubblicò: almeno finché il capo pensò bene di scappare con la cassa, così tutto finì lì. Però l'esperienza fu utile, mi avvicinai alla Bonelli e cominciai a scrivere le prime cose per **Zagor**: mi presentai a Boselli e Burattini con la mia cartelletta sotto il braccio. Loro già mi conoscevano perché li avevo bombardati con le mie autoproduzioni!

Quale è stata la tua prima storia?
Era una storia per un albo doppio che però non ha mai visto la luce! Anche la seconda storia rimase sospesa per un po', quindi quello che è uscito come mio primo lavoro era in realtà il terzo: *Corsa mortale*, un *Maxi Zagor* del 2008. Scrivo ancora per lo Spirito con la Scure, ma il mio impegno prevalente adesso è **Nathan Never**, personaggio che ha una produzione molto più ampia, tra speciali, extra, *Agenzia Alfa*, ecc.

Ma riesci a lavorare contemporaneamente per due personaggi così diversi?
Sì. Io preferirei passare da uno all'altro, tenendoli in fila, ma a volte capita di avere più lavori aperti e dover dare materiale a disegnatori diversi per non lasciarli fermi, quindi devo lavorare a blocchi. Certo, è importante chiudere subito il soggetto e poi anche il "trattamento", la fase intermedia tra soggetto e sceneggiatura, mentre poi posso sceneggiare con calma. È fondamentale avere le idee chiare già a monte su come evolverà la storia, per evitare ripensamenti e modifiche quando magari il disegnatore ha già realizzato un tot di tavole.
La difficoltà vera può essere il dover passare da uno schema narativo all'altro: Zagor è più classico, più

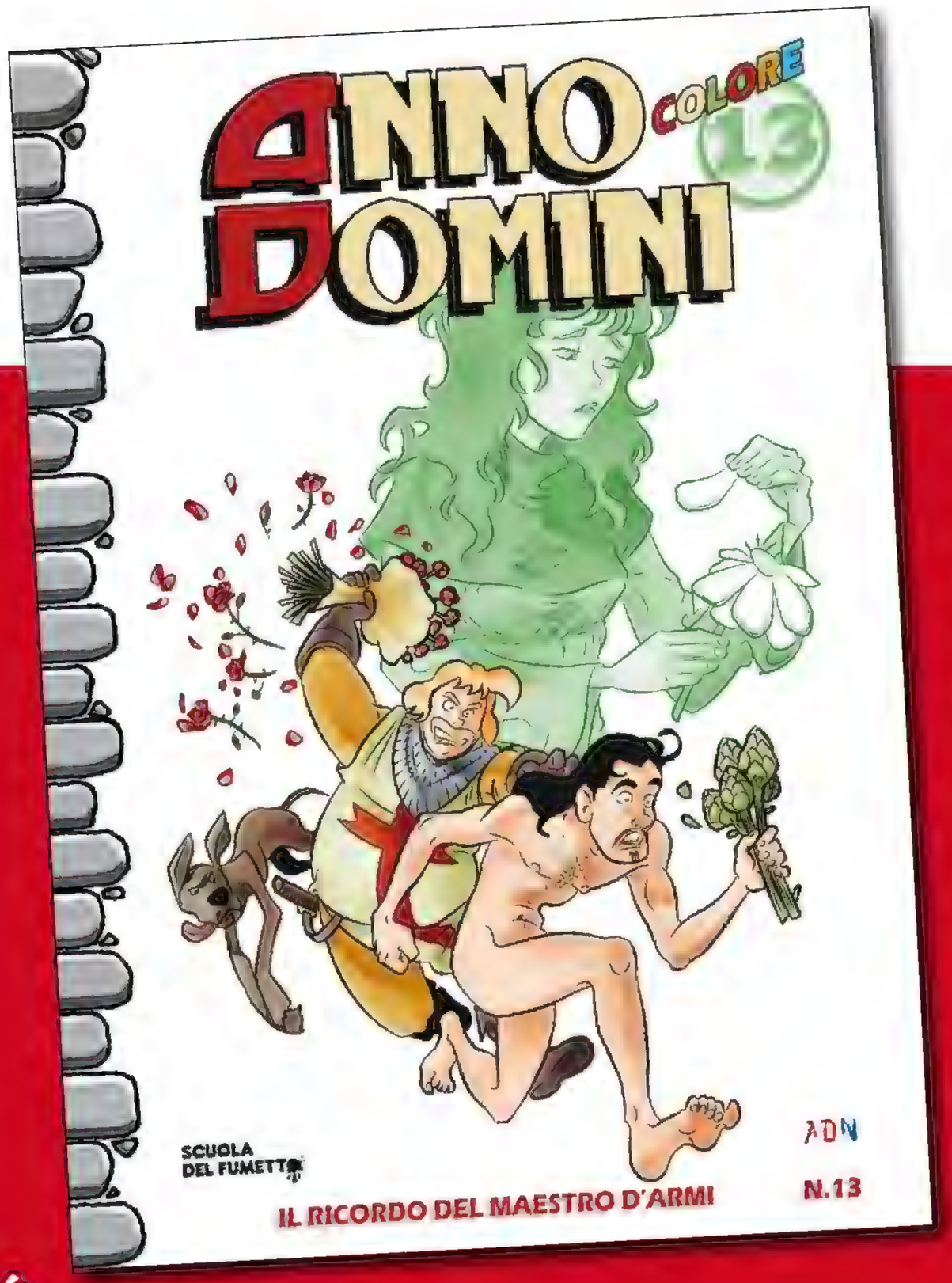
Anno Domini

La serie umoristica ideata da Mirko Perniola è ambientata in un improbabile Medioevo, per la precisione nell'anno MCXCIV o giù di lì (il 1194 per i non-antichi Romani): satira quanto basta, qualche riferimento all'attualità e una strizzatina d'occhio anche alla mitica Compagnia della Forca *di Magnus & Romanini.*
Oggi Anno Domini *ha cadenza annuale, proposta in volumi a colori dalla* **Scuola del Fumetto** *di Milano, ma la serie è nata già nel 1999 come fanzine, poi pubblicata dall'editore* **Galaxy Press**.
Lo scorso ottobre, noi di **Sbam!** *abbiamo avuto il piacere di riproporre il numero 0 della serie, insieme a una preview del volume 13: trovate entrambi sul* **nr. 11b Speciale Lucca 2013** *della nostra rivista, scaricabile liberamente dallo Sbam-sito* **www.sbamcomics.it**.

lineare e "diluito", mentre Nathan è molto più cinematografico, frenetico negli stacchi da scena a scena, difficile scrivere una sequenza più lunga di 5-6 pagine. Nathan cede spesso il ruolo centrale ad altri individui, Zagor invece ha meno cambi di scena, è sempre lui il protagonista ed è quindi quasi sempre lui al centro della trama. Permette al lettore di immedesimarsi e vivere la storia insieme a lui.

Come funziona in Bonelli l'abbinamento sceneggiatore/disegnatore?
Normalmente, noi proponiamo e scriviamo una storia, poi la redazione la assegna al disegnatore. Esiste il caso di progetti speciali dove l'assegnazione viene fatta a monte perché la tipologia di storia che l'autore ha in mente viene pensata già sulle corde di un certo disegnatore. Quando poi si crea un certo feeling tra uno sceneggiatore e un disegnatore è tutto più facile, ci si capisce rapidamente, si vedono le scene allo stesso modo e tutto è teoricamente più semplice. Ma ovviamente in redazione devono gestire una gran quantità di materiale, quindi devono organizzare le forze al meglio.

Quando un disegnatore prende in mano un personaggio già noto deve per forza di cose adeguarsi allo stile di chi lo ha preceduto: non si può disegnare Zagor senza guardare Ferri o Tex senza pensare a Galep o Ticci. Vale anche per lo sceneggiatore? Anche se magari per il lettore medio questo aspetto è meno appariscente.
Certo, anche lo sceneggiatore deve rifarsi alle basi, deve considerare il pregresso e il carattere del personaggio. Nathan Never non è il Punitore, ad esempio: non puoi scrivere una storia dove si arrabbia e ammazza tutti! Nathan poi, rispetto a Zagor, ha una difficoltà in più: ha una continuità e uno schema più rigidi, studiati a tavolino da **Medda, Serra & Vigna**, quindi io, autore "esterno", devo adeguarmi e ho pochi spazi di manovra, poche possibilità di inserire novità. Ad esempio, in Nathan Never non si parla quasi mai di viaggi spaziali, pur essendo un fumetto di fantascienza.



Rainulfo: "Costanza, hai visto come si chiama questo posto? *SBAM!* Come il suono della testa dell'Erberto Paracionfoli quando, ubriaco, è entrato nella tenda dell'imperatrice, l'ha trovata tutta nuda e quella ha preso il pitale pieno e..."
Costanza: "Shhht, smettila!... fai parlare me che non possiamo fare brutta figura, siamo qui per presentarci!"
Rainulfo: "Ma che ci presentiamo a fare, io ti conosco già!"
Costanza: "Non tra di noi cretino, a quelli che stanno leggendo!"
Rainulfo: "Va beh, presenta tu, che io faccio conoscenza con le cotiche coi fagioli che mi ha avanzato l'Erveo Garrulo!"
Costanza: "Ehm... Buongiorno a tutti, siamo Costan-

Un aspetto quasi marvelliano, dove la continuità è rigida...

Esatto. Anche se la continuity bonelliana non è così rigida. Con le eccezioni parziali di Martin Mystère e di Ken Parker, l'idea che c'è alla base è che un lettore nuovo deve poter leggere la singola storia a prescindere, anche se ovviamente avrà qualche difficoltà in alcuni riferimenti al passato o ad altri personaggi della saga. Ma siamo lontani da quel che capita in Marvel, dove non capisci nulla di una storia se non hai letto le ventisette trame parallele o cose del genere.

Zagor è invece più "semplice" di Nathan Never...

Zagor è più facile da questo punto di vista, essendo del tutto fantasioso: Darkwood è strapiena di valli nascoste, e da quelle parti sono passati anche alieni e samurai! Lo sceneggiatore ha quindi molte più variabili da sfruttare. In fondo, il mio mestiere è mettere nei guai il protagonista. A tirarsene fuori penserà lui! Sta al professionista-sceneggiatore creare storie nelle quali il lettore non si accorga del cambio di mano. Poi magari il lettore medio non bada a queste cose, a lui interessa leggere una

◆ *Il Maxi Zagor nr. 10 uscito nell'estate del 2008, esordio di Mirko Perniola in una storia dello Spirito con la Scure. Disegni di Gianni Sedioli, copertina di Gallieno Ferri.*

za e Rainulfo, e siamo qui per parlarvi dell'ultima nostra avventura che verrà pubblicata tra qualche giorno, dal titolo *Il Ricordo del Maestro d'armi*!"

Rainulfo: "PFFFT... buono quello!"

Costanza: "Con chi ce l'hai adesso?"

Rainulfo: "Stai parlando di Pablo?... Juanito?... com'è che si chiamava?"

Costanza: "Messer Julio de la Iglesias de la Sagrada Adulteride Senzherpes!"

Rainulfo: "Troppo lungo, sarebbe stato meglio abbreviare a Herpes, che rende l'idea!"

Costanza: "Sei proprio antipatico!"

Rainulfo: "Perché?... Herpes era un personaggio mitologico, sai?... Era il dio delle malattie veneree!"

Costanza: "Uffa, lo sapevo che avremmo finito il tempo a disposizione senza riuscire a dire tutto quello che dovevamo... perciò riepilogando: *Anno Domini* numero tredici sarà tutto a colori!"

Rainulfo: "Con una storia da ridere che più da ridere non si può!"

Costanza: "E, oltre a *Il Ricordo Del Maestro d'Armi*, dentro ci troverete le Piccole Pesti alle prese con un pestifero Pappagallo, l'Erveo Garrulo vi racconterà la storia dei catari dal titolo *Blasfemi*, che anatema vi colga! E ci sarà anche *La Storia Degli Automi Nella Storia* tra anitre di legno e bussole a testa in giù! Ohh... credo di aver detto tutto, Rainulfo, vuoi aggiungere altro?"

Rainulfo: "Sì!... Mi raccomando leggeteci, che se mi dite dove vi trovo, appena imparo a leggere vi leggo io a voi!"

buona storia, magari in treno o nella sala d'attesa del medico, non si pone questi problemi. Così come quando vai al ristorante non ti preoccupi del nome del cuoco, vuoi solo che il piatto sia buono.

Lavorare su personaggi altrui non è in qualche modo limitante? Non hai personaggi tuoi che vorresti lanciare, sogni nel cassetto che non puoi realizzare essendo così impegnato su queste serie?

Chiunque faccia il mio mestiere ha i cassetti pieni di idee! Ma non mi posso lamentare: io ho voluto fare lo sceneggiatore proprio perché sognavo di scrivere storie di Zagor, di Martin Mystère, di Nathan... E poi ho pur sempre il mio *Anno Domini* e talvolta riesco a partecipare anche a progetti diversi: sto scrivendo per spettacoli teatrali e per un film, ad esempio.

◆ *Mirko Perniola durante la presentazione di* Anno Domini *all'edizione di* FullComics & Games *del 2013.*

◆ *Nathan Never nr. 256, uscito nel settembre 2012: testi di Mirko Perniola, disegni di Andrea Cascioli, cover di Sergio Giardo.*

Hai scritto anche Martin Mystère?

Sì, ma non lo sa nessuno perché non è ancora uscito! E posso anticiparvi che si tratta del ritorno di Za-Te-Nay, il misterioso uomo dei boschi dell'Ottocento (che guarda caso girava armato di un'accetta...) con cui Martin aveva avuto a che fare in una vecchia storia di **Alfredo Castelli**.

Ma tornando ai sogni nel cassetto, mi piacerebbe davvero tanto scrivere qualcosa per i bambini. Noi leggevamo Nonna Abelarda, Braccio di Ferro, Geppo, i bambini di oggi non hanno più nulla! Tolto Topolino – che il bambino ad un certo punto abbandona perché vuol far vedere che è "diventato grande" – c'è il vuoto! Ma così rischiamo di ammazzare il genere-fumetto, che rischia di diventare un qualcosa di nicchia, per collezionisti.

Concludiamo tornando ad *Anno Domini* e alla sua lunga storia editoriale...

Sì, dal settimo numero – dopo che Galaxy Press scappò con la cassa – lo pubblica la **Scuola del Fumetto**. Purtroppo il tempo che mi lascia Bonelli è davvero poco, quindi al momento pubblichiamo un albo a colori all'anno.

Ivan Zoni

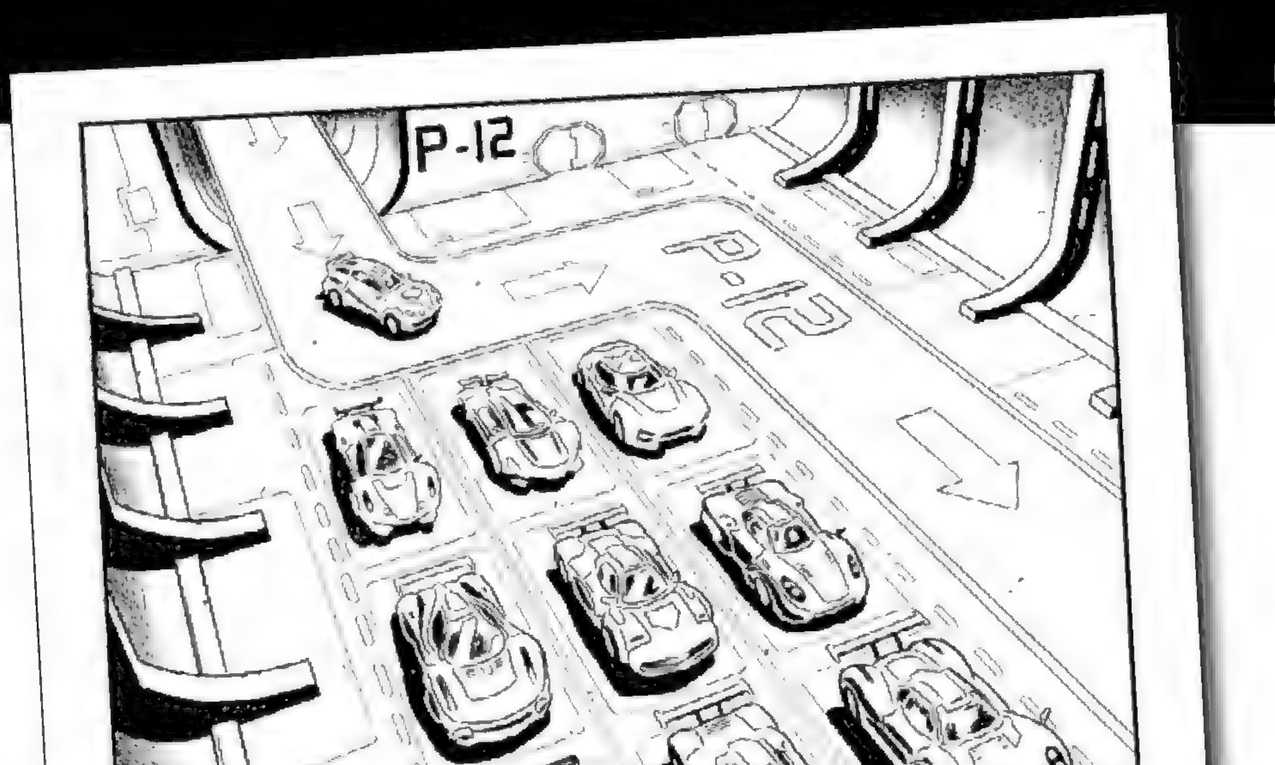
Restiamo in tema Nathan Never: abbiamo incontrato Ivan Zoni, uno degli ultimi disegnatori approdati alla corte dell'Agenzia Alfa. Al suo attivo anche collaborazioni con Star Comics e illustrazioni per bambini

Anche con te la prima domanda non può essere che: come hai cominciato?

Ho studiato alla **Scuola del Fumetto**, e ho fatto le prime prove e i primi lavori con la **Primiceri Editore**, che mi commissionò ad esempio la locandina ufficiale di *FullComics & Games* due anni fa. Intanto giravo le fiere: così ho conosciuto **Federico Memola**, proprio mentre il suo **Jonathan Steele** passava da Bonelli a Star Comics. Mi ha fatto fare un po' di prove e poi mi ha commissionato le prime storie. Così ho cominciato a fare i lavori "veri". Ho realizzato storie complete e anche qualche completamento di tavole già cominciate e da concludere, lavori fatti a più mani quindi. Ho colla-

borato anche alla serie di **Rourke**, sempre per la Star.

E poi?
Dopo la Star ho cominciato a inviare qualche prova alla Bonelli, dove ho conosciuto **Antonio Serra**. Le tavole di prova con lui furono un lavoro durissimo, le ho rifatte non so quante volte e Antonio mi è stato di grandissimo aiuto, un vero maestro! Dopo oltre un anno, mi ha richiamato proprio lui: serviva qualcuno che tappasse un'emergenza su *Agenzia Alfa* cui fortunatamente sono seguite altre cose. Adesso ho in lavorazione due storie contemporaneamente di **Nathan Never**, quindi per un po' sarò impegnatissimo.



I due numeri di Agenzia Alfa *cui ha collaborato Ivan: il suo esordio ufficiale in casa Bonelli.*

Come lavori?
Devo assolutamente riuscire ad accelerare i miei tempi, adesso ho una media di produzione di circa 12 tavole al mese: di solito faccio le matite di due tavole in due giorni, poi il terzo le inchiostro entrambe, e via così. Lo standard qualitativo di Bonelli è molto alto, giustamente, quindi le riguardo molte volte finché non sono assolutamente soddisfatto.

E che tecniche usi?
Sono un tradizionale: carta, matita e inchiostro. Uso Photoshop solo per aggiungere qualche effetto o fare qualche ritocco o correzione.

Cosa è uscito di tuo su Nathan Never, finora?
Per ora due numeri di *Agenzia Alfa*, il 28 e il 29.

Un ottimo inizio!
Sì, sono contento e devo ringraziare Federico Memola per la fiducia: a riguardare adesso i lavori che facevo allora, mi rendo conto dei difetti di quei primi lavori con la Star. Ho imparato moltissimo da quell'esperienza. Poi il lavoro con Serra mi ha dato quello slancio in più, ho capito che il disegnatore deve saper raccontare, deve immedesimarsi nel lavoro dello sceneggiatore per capire a fondo quello che succede al personaggio.

A proposito di personaggi, ne hai uno tuo?
Mi piacerebbe molto un giorno realizzare qualcosa di mio, certo, ma con calma e senza fretta.

E un personaggio che ti piacerebbe disegnare?
Sono già felicissimo di Nathan Never, uno degli albi che ho sempre letto, anche prima di cominciare a lavorare. Poi certo, Dylan Dog sarebbe bello, ad esempio... Ma considera che non sono un gran lettore di fumetti, non ho mai letto i super-eroi americani ad esempio!

Con Primiceri fai anche l'illustratore per bambini
Ho già un passato di illustratore pubblicitario, ma lavorare per i bambini è diverso, bisogna tornare un po' bambini per farlo bene.

Ivan Zoni illustratore

Oltre che fumetti, Ivan si occupa anche di realizzare illustrazioni: in questa veste, collabora con la Primiceri Editore, per la quale realizza copertine, locandine e immagini per bambini. È il caso di Il Treno che Porta al Mare, *romanzo per ragazzi dove il testo di* **Salvatore Primiceri** *si fonde con i disegni di Ivan, che così divengono parte integrante della narrazione. Il libro racconta la storia di Erika, Luca e Piero, tre bambini che vivono in un paesino dove da anni non passa più il treno. L'incontro casuale con l'ultimo e anziano capostazione del paese fa nascere in loro la passione per i treni insieme al sogno di riaprire la ferrovia. Riusciranno i tre protagonisti a riportare il treno nel loro paese?*

COMICS SBAM!

Pieri & Ferretti

Sambukan

Filippo Pieri e **Tommaso Ferretti** sono due grafici pubblicitari che si conoscono fin dai banchi di scuola. Pubblicano alcune vignette sulle edizioni locali de *Il Tirreno* di Prato e *La Nazione* di Firenze.
Filippo crea anche la striscia a fumetti ***Eggs*** per *Pratomese*, continuata sul mensile *Lo Zenzero* (dove pubblica anche altri lavori insieme a Tommaso) e terminata sul periodico *Firenze informa*.
Per *Comics & Dintorni* pubblicano insieme un albo spillato con un personaggio di **Moreno Burattini**, ***Battista il collezionista***. L'albo si classifica terzo al concorso *Giovani Autori Cartoon 2000* di Bologna.
Arrivano in finale anche al concorso per Giovani Autori di Prato *Pierlambicchi* per quattro anni consecutivi.
Hanno collaborato con la Glamour alla rivista *Dime Press*.
Tornano su *Sbam!* dopo la loro partecipazione al nr. 7, quando ci avevano proposto il primo episodio di Sambukan, parodia dei classici salgariani: nelle pagine che seguono, la seconda parte.

GLI SFIGATI DELLA MALESIA

TESTI: FILIPPO PIERI • DISEGNI: TOMMASO FERRETTI

BUONASERA! TRASMETTIAMO ADESSO UN BREVE RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE...

SAMBUKAN E' IL CAPO DEGLI SFIGATI DELLA MALESIA, E AFFOGA I SUOI NUMEROSI INSUCESSI NELL'ALCOOL!

?!

GIOVANE CONTRO CAMPIONE

CICCIOYANEZ E' IL BRACCIO DESTRO DI SAMBUKAN, E PER SMETTERE DI FUMARE USA SIGARETTE DI CIOCCOLATO!

SNIFF... SNIFF...

LORD JAMES BROOKE E' IL CAPO DEGLI INGLESI CHE COMBATTONO I PIRATI, ED E' DECISAMENTE UN TIPO IN GAMBA!

PUBBLICITÀ

AGENZIA OSSO DI MORTO A 70 KM DAL PIU' VICINO CENTRO ABITATO DOPO UNA COMODA STRADA STERRATA... E SE TELEFONATE ORA APPROFITTATE DELLA FAVOLOSA OFFERTA "PRENDI DUE BARE E NE PAGHI UNA SOLA"!

OCCASIONE

USATO SICURO

FAVOLOSE OFFERTE

E ALLORA PRENDI LA CORNETTA... OSSO DI MORTO TI ASPETTA!

NUMERO 1

SIGNOR PIPPO, QUEST'ISOLA NON E' SEGNATA SULLA CARTA... UFFICIALMENTE NON ESISTE!

CAFFE' RINKO

PER FORZA, L'HO SCOPERTA IO! FERMA LA BARCA, VOGLIO SCENDERE!

MA SUA EMINENZA, POTREBBE ESSERE PERICOLOSO!

PER MILLE PARRUCCHINI! NON CONTRADDIRMI MAI PIU', STUPIDO SERVO!

COMMENDATORE LEI E' UN POCO RAZZISTA NEI MIEI CONFRONTI... IN FONDO IO SONO UN INGEGNERE MAGREBINO!

MIZZEGA !!! RAZZISTA A MIA!

QUESTO NON ME LO DOVEVI DIRE! IO NON SONO RAZZISTA, BRUTTO MUSO NERO!

SBAM!

2

SANBUKAN ASCOLTA, DEVO PARLARTI!

EHI CICCIOYANEZ, LA MAMMA NON TI HA INSEGNATO A BUSSARE PRIMA DI ENTRARE?

?!?!

EHM... GUARDA CHE QUI NON CI SONO PORTE!

SCUSE, SEMPRE SCUSE! E' ORA DI FINIRLA!

E POI ADESSO NON HO TEMPO, STA PER INIZIARE "GLI AFFARACCI VOSTRI!" PRESTO DAMMI IL TELEFONO CHE DEVO GIOCARE!

PUFF! PANT!

INSOMMA TIGRE... CI SONO DEGLI STRANIERI CHE STANNO ORMEGGIANDO SULLA RIVA DESTRA DEL FIUME!

DOBBIAMO IMPEDIRE CHE TROVINO IL TEMPIO, O LA MALEDIZIONE DELLA DEA CALI' SI ABBATTERA' SULL'ISOLA!

HAI RAGIONE... SIAMO GIA' ABBASTANZA SFIGATI! ANDIAMO, TANTO NON RIESCO A PRENDERE LA LINEA!

3

HAI VISTO KATIA, NON C'E' PIU' LA SERVITU' DI UNA VOLTA!

MA CHE TI SUCCEDE? PERCHE' PIANGI?

PIANGO PERCHE' NON MI RICONOSCO PIU'!

SOB!

RI-SOB!

SNIFF!

SIGH!

NON E' VERO KATIA, A PARTE QUELLE ZAMPE DI GALLINA CHE HAI INTORNO A GLI OCCHI, QUELLE RUGHE ATTORNO ALLA BOCCA E QUEI CENTIMETRI IN PIU' SUI FIANCHI, SEI LA STESSA DI QUANDO TI HO CONOSCIUTA!

---!

?!!

BEH? ADESSO NEMMENO I COMPLIMENTI TI FANNO PIU' EFFETTO? CHI LE CAPISCE LE DONNE!

STRASOB!

STRA-SIGH!

STRA-SNIFF!

LI VEDI CAPO? SONO IN DUE A POPPA DELLA NAVE... QUELLO ALTO SEMBRA IL CAPITANO....

SONO SICURAMENTE DUE, MA A ME SEMBRANO UGUALI!

???

4

STANNO SBARCANDO E SI DIRIGONO VERSO IL TEMPIO, CHE COSA FACCIAMO CAPO?

TU COME LA VEDI?

IO DIREI DI SEGUIRLI PER SCOPRIRE LE LORO INTENZIONI, POI VEDIAMO!

MUMBLE MUMBLE...

BLINK!

SAI COSA TI DICO? SEGUIAMOLI, COSI' VEDIAMO LE LORO INTENZIONI!

COMPLIMENTI AMORE, TU SAI SEMPRE COSA FARE!

SMACK

CHE VUOI, NON PER NIENTE SONO IL CAPO! (SLURP!)

ORGH!

SIETE PRONTI, RAGAZZI? IL LAVORO CI ATTENDE!

TIGRE, OGGI NON LAVORIAMO! E' IL 25 APRILE!

FESTA DELLA LIBERAZIONE?

ANNIVERSARIO DELLA MORTE DI SALGARI!

25 APRILE

5

SUA MUNIFICIENZA, NON PENSA CHE SIA PERICOLOSO LASCIARE LA SIGNORA DA SOLA? QUALCUNO POTREBBE RAPIRLA!

SIGH! SOB!

NUMERO 1

LO SPERO... MA SARA' DIFFICILE! IN CASO DI PERICOLO CI CHIAMERA' CON IL CELLULARE!

ECCELLENZA, PENSA DI SCOVARE UN TESORO SU QUEST'ISOLA E DI CONSEGNARLO ALLE AUTORITA'?

AHi!

STONF!

SEI IL SOLITO DEFICIENTE! A CHI DOVREI CONSEGNARLO, EH? LO METTERO' SU UN CONTO CIFRATO DI CUI NESSUNO E' A CONOSCENZA!

BRAVO CICCIOYANEZ! LO SAPEVO CHE NON MI AVRESTI LASCIATO DA SOLO!

TIGRE, IO VADO AVANTI E PREPARO UNA TRAPPOLA! TU VIENIMI DIETRO E COPRIMI LE SPALLE!

BUONA IDEA, COSI' NON PRENDI FREDDO! BISOGNA STARE ATTENTI IN QUESTA STAGIONE!

6

PER IL TEMPIO, DI LA'! →

DUNQUE L'ISOLA NON E' DISABITATA!

GIA'! MEGLIO TENERE GLI OCCHI APERTI!

LA TERRA SMOSSA INTORNO AL CARTELLO E LA VERNICE FRESCA FANNO PENSARE AD UNA TRAPPOLA!

FERMI STRANIERI! NON FATE UN PASSO O LA MALEDIZIONE DEI THUNGS SI ABBATTERA' SU DI VOI!

ZIP!

NOOOO!!!

SPLAT!

LA MALEDIZIONE... DI CHI?

I THUNGS, OVVERO I GUARDIANI DEL TEMPIO! NOI CONOSCIAMO IL PASSATO E IL FUTURO... PER QUESTO VI DICIAMO DI STARE ALLA LARGA!

SE HAI IL DONO DELLA PREVEGGENZA ALLORA SAPRAI QUELLO CHE VOGLIO!

AHEM... IL PRESENTE E' IL MIO PUNTO DEBOLE!

CLICK!

E ALLORA TE LO DICO IO... NON MUOVETE UN MUSCOLO O VI RIDUCIAMO IN POLTIGLIA!

RI-CLICK!

PER TUTTE LE TIGRI DELLA MALESIA! CEDO ALLA VIOLENZA!

7

ALLA DEA
CALI'
PER SEMPRE!
E' DAVVERO IMPRESSIONANTE! CHISSA' QUALI TESORI NASCONDE!
SENIOR, SOLO UN PAZZO ENTREREBBE LA' DENTRO! LA DEA CALI' SA ESSERE TERRIBILE!
E' PER QUESTO CHE NOI CE NE STIAMO ALLA LARGA!
SU, FORZA... GIU'!
OHE', DECIDITI... SU O GIU'!
TLACK
8

SKREEK!

SLAM!

DANNAZIONE! DEVI AVER FATTO SCATTARE UN MECCANISMO DI DIFESA! SIAMO PRIGIONIERI!

GUARDATE! QUESTA E' LA SALA DELLA DEA CALI'!

PER GLI DEI (ME COMPRESA) DEGLI INTRUSI! COME OSATE PROFANARE IL MIO MILLENARIO RIPOSO?

MILLENARIO RIPOSO? DOVEVI ESSERE PROPRIO STANCA, EH?

DEVE SCUSARCI, GRANDE CALI' PER AVERLA DISTURBATA! COME POSSIAMO FARCI PERDONARE?

DOVETE MORIRE! SOLO COSI' L'ONTA SARA' LAVATA!

UN PO' DI DETERSIVO NON BASTA?

CORI-ACE

SORELLA, SENTO CHE HAI LA GOLA PIUTTOSTO SECCA... CHE NE DIRESTI DI FARCI UN GOCCIO DI QUELLO BUONO?

MMMH! HAI RAGIONE! E' PROPRIO QUELLO CHE MI CI VUOLE!

9

GLUB! GLUB! GLUB! GLUB! GLUB!

AAAH! QUESTO E' UN NETTARE DEGLI DEI! SEI TU FORSE BACCO?

PERBACCO! E POTREBBE ANCHE ESSERE!

VA BENE! VI PERDONO E ADESSO SIETE LIBERI DI ANDARVENE TUTTI! MENO LO SPILUNGONE CHE RESTA QUI!

P-PERCHE' PROPRIO I-IO?

YEAHHH!

EH, EH!

DA TE VOGLIO LA PROVA D'AMORE!! SONO SECOLI CHE NON LO FACCIO E TU MI RICORDI TANTO IL MIO SESTO MARITO!

BIP! BIP! BIP! BIP! BIP!

COME MAI PIPPO NON RISPONDE! EPPURE... COSA AVRA' DA FARE IN MEZZO ALLA GIUNGLA?

BIP!!!!

BIP!

FINE?

www.shop.sbamcomics.it

CLIC QUI

CLIC QUI

SBAM! BOOK

Fumetti italiani in digitale

I grandi miti del fumetto italiano presi di mira dal tratto dissacrante di Elena Mirulla. Il Re del Terrore e il Detective dell'Impossibile – con rispettive signore – così "rotondi" non li avete mai visti!

Demonik - Myster Martin

Elena Mirulla, Luca Taormina, Daniela Zaccagnino e Giulia Priori per una produzione **Cronaca di Topolinia**

FullComics 2014

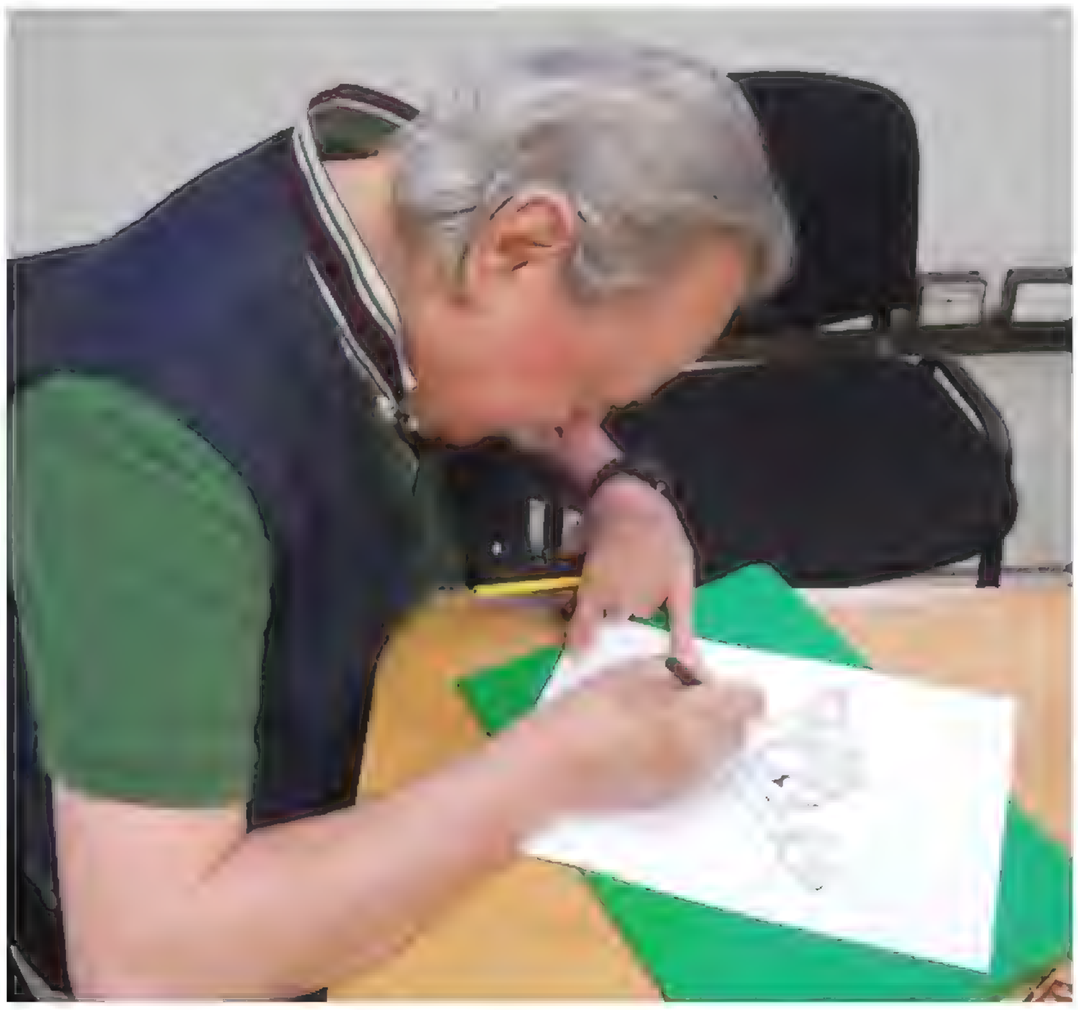
È giunta alla decima edizione la manifestazione ideata e curata da Connect24Consulting e da Primiceri Editore per mettere a contatto gli autori e gli editori di fumetti: caso più unico che raro di fiera fumettistica di tipo B2B, come dicono quelli che la sanno lunga, ovvero per addetti ai lavori. Tutto per riflettere sul mondo delle Nuvole Parlanti e – perché no? – sui suoi risvolti più commerciali.

La **location** era una delle più trendy di Milano, la ***Fabbrica del Vapore***, in piena Chinatown milanese. L'**evento** è di quelli ormai storici, essendo giunto felicemente alla decima edizione. Il **programma** della giornata di tutto rispetto: a cominciare da incontri dedicati alle problematiche connesse al **diritto d'autore**, tema mai abbastanza affrontato e conosciuto tra gli addetti ai lavori, e alla presentazione dell'associazione ***RegolaKreativa***. Poi, nel pomeriggio, il pezzo forte, almeno dal punto di vista fumettistico: la **tavola rotonda "*L'idea giusta*"**.
Come nascono le idee, come applicarle al mondo

del fumetto e del cartoon, come diffonderle imprenditorialmente, come rinnovarle? Tutto questo è stato ***FullComics & Games***, lo scorso 6 giugno 2014.
Per dibattere il tema, davanti al pubblico si è presentato un gruppo di artisti da impallinare qualsiasi appassionato di Nuvolette che si rispetti. Come si vede nella foto, ecco infatti attorno al tavolo (da sinistra) **Sandro Dossi** (disegnatore di lunghissimo corso, con al suo attivo Geppo, Braccio di Ferro, Felix... e grande *Sbam*-amico da sempre, con le sue molteplici collaborazioni con la nostra rivista), **Maurizio Nichetti** (regista, attore, cartoonist...), **Pietro Pinetti** (animatore dello studio di Bruno Bozzetto), **Federico Memola** (sceneggiatore di *Jonathan Steele* e *Agenzia Incantesimi*), **Davide La Rosa** (sceneggiatore e disegnatore, autore di *Suore Ninja*) e **Giuseppe Guida** (disegnatore, anche lui più volte ospite di *Sbam! Comics*). A fare gli onori di casa, **Salvatore Primiceri**, anima di *FullComics*, consulente legale, editore e scrittore; a moderare l'incontro, **Loris Cantarelli**, direttore di *Fumo di China*.

Da cosa nascono dunque le idee? "*Il foglio bianco è sicuramente un incubo*" ha detto Dossi, "*ti siedi lì e cerchi l'idea. A volte mi è capitato di cominciare a disegnare un personaggio, magari Geppo in una grotta, cercando di capire cosa fargli fare... Poi l'idea arriva e la storia nasce*". In effetti le idee possono avere tante origini: la richiesta del cliente committente (come nel caso di Nichetti: "*A quel punto, l'idea deve venire per forza: ti pagano!*"), dal lavoro

La tavola rotonda organizzata nell'ambito di FullComics *sul tema:* L'idea giusta. *Da sinistra: Sandro Dossi, Maurizio Nichetti, Pietro Pinetti, Loris Cantarelli, Federico Memola, Davide La Rosa e Giuseppe Guida.*



◆ *Sandro Dossi e Davide La Rosa al lavoro: i due autori si sono prestati per accontentare il pubblico con sketch e autografi.*

di gruppo in *brainstorming* (come è il metodo dello studio Bozzetto, ha raccontato Pinetti), o perfino – all'opposto – dalla riflessione solitaria, osservando la realtà (tipico degli sceneggiatori come Memola o La Rosa), o da esperienze particolari: Giuseppe Guida ad esempio ha spesso occasione di parlare alle scolaresche, e con i bambini le idee non mancano mai.

Qual è l'utilità della tecnologia in questo processo? La Rete dà la grande possibilità di confrontarsi quasi istantaneamente con il pubblico, sottoporre il lavoro ai lettori, ascoltarne i pareri. Autori come La Rosa hanno proprio cominciato così la loro carriera. L'importante è non lasciarsi condizionare: la tecnologia non serve a nulla se prima non c'è una buona storia da narrare, e i pareri sui social sono comunque riferiti a un pubblico molto ristretto.

Certo, poi il problema successivo è **vendere l'idea**, e in questo senso la situazione italiana non aiuta. Paragonata a quella degli States, ad esempio, l'industria del cartoon nostrana è del tutto annichilita (siamo ancora qui a ricordare *Carosello* e *SuperGulp*!). Non ci manca certo la creatività, come si evince dalla quantità e dal valore dei tanti animatori italiani che lavorano oltre oceano, anche presso le grandi major. Ma se la Pixar può permettersi di mettere in campo intere squadre di animatori, pagarli, fornire loro tutto il tempo necessario per arrivare al risultato migliore possibile, da noi si vive sempre e solo

◆ *Salvatore Primiceri, organizzatore della manifestazione, premia Giuseppe Guida , vincitore – con Alessandro Di Virgilio – nella categoria* Miglior fumetto seriale *con* Arno Kowalsky 4.8 (nell'immagine nella pagina accanto).

nella dimensione artigianale. "*Siamo stati i mastri degli effetti speciali per decenni*", ha ricordato Nichetti, "*e cioè fino a quando la cartapesta, o comunque l'artigianato, ha mantenuto la parte preponderante del lavoro: pensiamo ai grandi kolossal girati a Cinecittà. Ma ci siamo fermati a Rambaldi. L'avvento dell'elettronica e delle nuove tecnologie ci ha completamente tagliati fuori*". Il peggio è che tutto questo ci ha gradualmente portati alla formazione di una mentalità deleteria: si tende ad accontentarsi comunque. Vige la regola del "*buona la prima*", del risparmio ad ogni costo.

E il domani? Dobbiamo sperare in un radicale cambiamento. Se – sostiene ancora Nichetti – il cinema come lo abbiamo inteso finora è finito col Novecento, in favore di soluzioni più interattive, più videogiocose (come nel caso dei kolossal marvelliani), è lì che dobbiamo rivolgere i nostri sforzi. E allargare i nostri orizzonti...

Il Gran Premio Autori/Editori 2014

Come in ogni edizione, anche quest'anno FullComics ha assegnato i titoli del Gran Premio Autori/Editori, selezionati attraverso votazioni su una apposita pagina di Facebook. Ecco i vincitori.

MIGLIOR FUMETTO AUTOPRODOTTO
Curami – *Cyrano Comics*

PREMIO ALL'INNOVAZIONE EDITORIALE
Piattaforma Aces Weekly *di David Lloyd (NPE è editore dell'edizione cartacea)*

MIGLIOR FUMETTO DIGITALE
ZTL – *Viviana Gentile, Valentina Marasco, Giuseppe Strati*

MIGLIOR FUMETTO PER RAGAZZI
Jacovitti: Gionni Peppe e Gionni Lupara *(NPE)*

MIGLIOR FUMETTO SOCIALE/ATTUALITA'
I bambini inchiodati – *Cyrano Comics*

MIGLIOR FUMETTO ITALIANO
Noèin – *Cyrano Comics*

PREMIO SPECIALE CULTURA DEL FUMETTO
I bambini inchiodati – *Cyrano Comics*

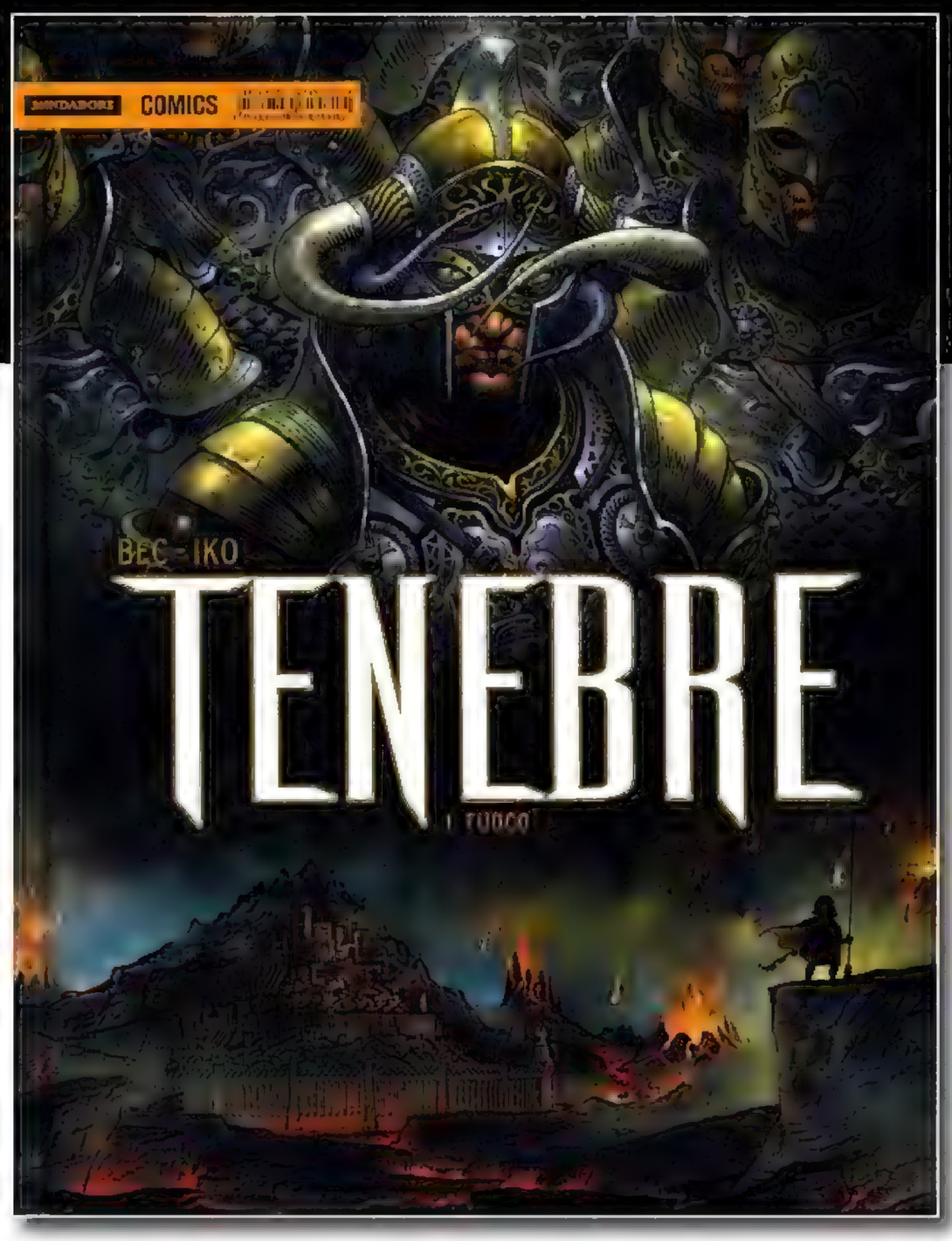
MIGLIOR AUTORE ITALIANO
Enzo Rizzi (autore di Heavy Bone – La Storia del Rock a Fumetti*)*

MIGLIOR FUMETTO UMORISTICO
Curami – *Cyrano Comics*

MIGLIOR FUMETTO SERIALE
Arno Kowalsky 4.8 – *Di Virgilio/Guida*

PREMIO SPECIALE FULLCOMICS
Una Storia – *Gipi (Coconino Press)*

Tenebre



La collana di **Mondadori Comics** cui appartiene questo volume si chiama ***Fantastica***, con riferimento al genere di fumetti che vi vengono pubblicati, fantasy o fantascientifici. In questo caso specifico, però, il nome della serie può divenire un aggettivo, perché *fantastica* è la definizione giusta per la lettura di ***Tenebre***.

Signori, in alto i cuori: questo è grande Fumetto (con la *F* maiuscola)!

Non per niente, l'autore è uno specialista del ramo, quel **Christophe Bec** di cui parlavamo già sullo scorso numero di *Sbam!* per il suo *Santuario*. E i disegni di **Iko** – nome d'arte dell'italiano **Giuseppe Ricciardi** – riempiono gli occhi per la grande qualità stilistica, l'incredibile ricchezza di dettagli, le sequenze cinematografiche, la varietà di impostazioni delle tavole (con varie *splash-page*) e soprattutto gli eccellenti colori, in grado di rendere perfettamente le tragiche atmosfere della trama.

Già, appunto, la trama: in un'epoca antica non ben precisata, il mondo è devastato dall'azione di centinaia di terrificanti dragoni volanti, giunti da chissà dove tanti anni fa e che vomitano fiamme su regni, villaggi, uomini e animali.

Re Kirgrad è disperato, ma non domo: conta su una antica profezia che annuncia l'arrivo di un paladino invincibile, di un cavaliere in armatura di ghiaccio che sterminerà le creature.

Ecco perché non esita a concedere addirittura la mano di sua figlia **Tifenn** al misterioso **Arzamas** quando costui gli si presenta innanzi come uno sterminatore di draghi...

Nel frattempo però, nello sperduto villaggio di **Norùu**, un bambino rivela incredibili doti di guerriero e strani poteri, fin dalla più tenera età. Non si sa chi sia, né da dove venga, il piccolo **Ioen**, dato che i suoi genitori adottivi lo trovarono per caso una notte di alcuni anni fa, ancora neonato, a bordo di una misteriosa navicella.

Come dite? Questa sequenza vi ricorda un'altra storia? Certo che sì, come è difficile non rivedere nei dragoni di fuoco i Nazgul del *Signore degli Anelli* e tanti altri classici elementi del fantasy.

Ma resta il fatto che *Tenebre* è un vero capolavoro, e che questo bel volume cartonato ha un'unica – tristissima – pecca: come nella più classica delle tradizioni, finisce proprio sul più bello, lasciando il lettore sospeso mentre osserva Tifenn, bellissima (no, anzi, proprio gnocchissima), dallo sguardo deciso e incurante del periglio, allontanarsi verso l'orizzonte... in attesa del secondo e conclusivo libro.

(Domenico Marinelli)

Bec - Iko
Tenebre - 1. Il fuoco
144 pp. a colori
Mondadori Comics 2014, euro 14,99

Kriminal

Prosegue la serie che **Mondadori Comics** ha dedicato a di **Kriminal**: la ristampa in corposi volumi cartonati di tutti gli episodi realizzati negli anni Sessanta dalla premiata ditta **Magnus&Bunker** – oltre a quelli disegnati da **Giovanni Romanini** – di cui parlavamo più che diffusamente sul nr. 12 di *Sbam! Comics*.

Torniamo a parlarne adesso, in occasione dell'uscita del quinto volume, che ha in sommario gli episodi magnusbunkeriani del periodo marzo/giugno 1966.

Siamo nel periodo in cui il gran successo del personaggio portò all'aumento della periodicità dell'albo, da mensile a quindicinale e poi addirittura settimanale. La produzione dell'albo aveva quindi tempi ristrettissimi e Magnus dovette industriarsi per accelerare il lavoro: fondali sempre meno dettagliati, grande abbondanza di primi piani sul personaggio che parla, frequente uso di sagome completamente in ombra...

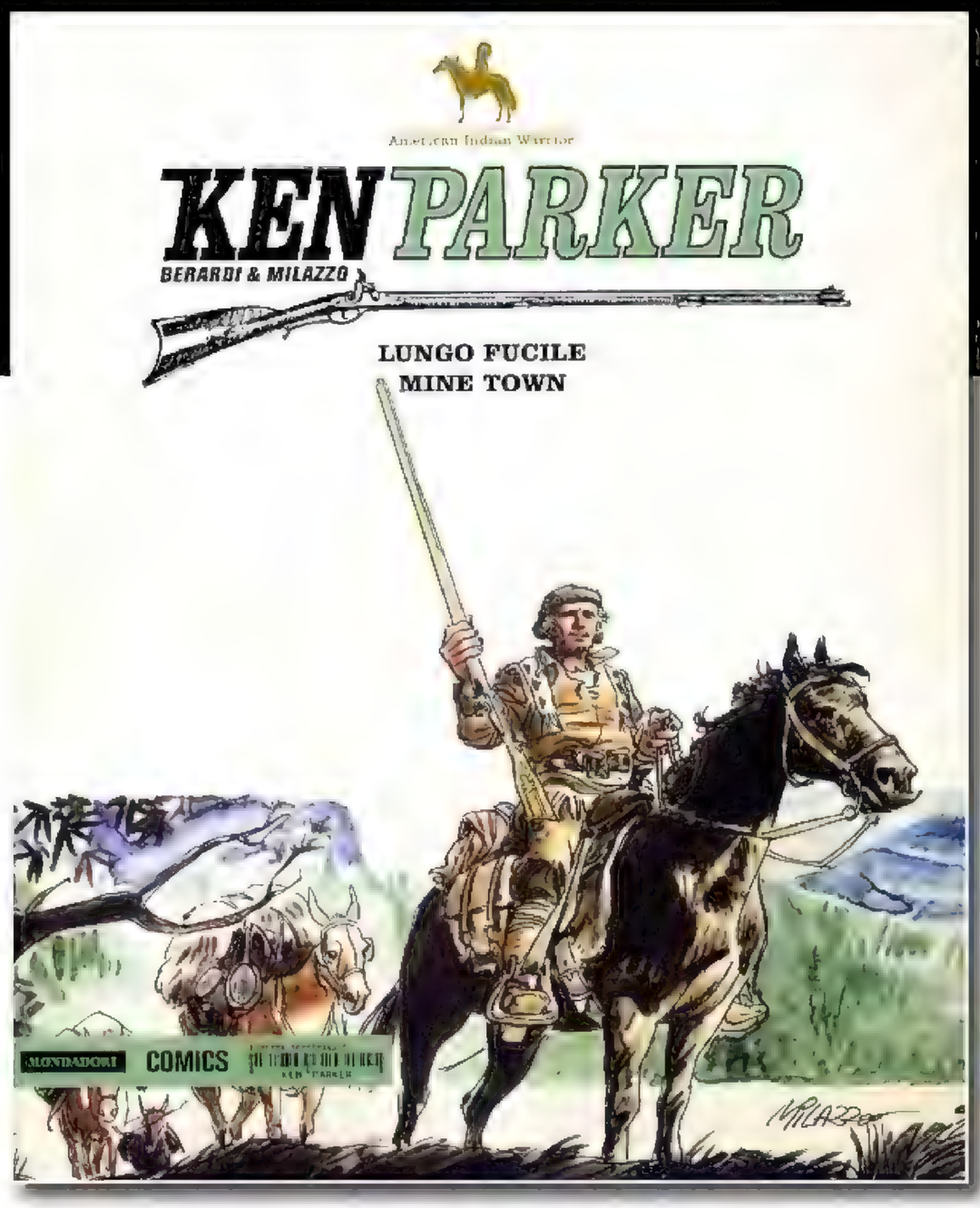
Tra gli episodi di questo volume, da sottolineare in particolare *Il gioco dei più* (albo originale nr. 46 del 12 maggio 1966), che vede il Re del Crimine operare all'ombra delle Due Torri di Bologna. Il suo obiettivo è un trio di laidi sfruttatori di prostitute, venuti per puro caso in possesso di una sterlina strappata. La mezza banconota è la prova necessaria per riscuotere una ricchissima eredità, secondo le disposizioni custodite dal corrotto avvocato Trombetta. La storia è caratterizzata dall'ambientazione bolognese, con la raffigurazione di scorci che l'emilianissimo Magnus conosceva alla perfezione. Molti personaggi parlano in dialetto felsineo, nel corso della sua indagine Kriminal legge *Il Resto del Carlino* e uno dei tre individui che sta pedinando è raffigurato con le fattezze di Magnus stesso (non a caso si chiama Roberto, come il grande Raviola: somiglia quindi alla prima versione di Bob Rock, nato proprio come autocaricatura del Maestro). Infine, come non pensare a un riferimento alla scena del vagone-letto del grande Totò nel nome dell'avvocato Trombetta (per di più apostrofato come "Trombone" da un avversario)?!

◆ *Molti primi piani stretti, largo uso di sagome in ombra, fondali ridotti al minimo. Magnus cerca espedienti per accellerare i tempi di lavorazione.*

(Domenico Marinelli)

Magnus & Bunker
Kriminal vol. 5 - Mondadori Comics 2014, euro 14,99

Ken Parker 1



Ken Parker è tornato. La notizia era nota fin dall'ultima edizione di *Lucca Comics*, e nelle scorse settimane avevamo già appreso tutto quello che c'era da sapere su questa nuova elegante edizione, che in 50 uscite settimanali riporterà in edicola (oltre che in fumetteria e libreria) l'intera saga di **Lungo Fucile**. Ma non ci vergogniamo ad ammettere che sfogliare finalmente il primo volume è stata ugualmente un'emozione forte. Forte come può essere ritrovare non solo un personaggio che, nel lontano 1977, ha segnato un'autentica rivoluzione narrativa nel fumetto popolare italiano, ma anche un vecchio amico, un vero e proprio fratello maggiore per molti che, come chi scrive, in quel periodo uscivano dall'infanzia per affacciarsi sugli anni inquieti dell'adolescenza.

Perché Ken, attraverso una cavalcata durata 59 albi, seguiti dall'estemporanea pubblicazione di ristampe e qualche inedito, ci ha accompagnati oltre i rassicuranti confini del genere western (di qualsiasi genere, in realtà), alla scoperta di temi "adulti" quali lo sfruttamento dell'uomo sull'uomo, l'emergenza ambientale, fino all'omosessualità e al terrorismo. E lo ha fatto ribaltando – fin dai primissimi episodi pubblicati in questo volume d'esordio (*Lungo Fucile* e *Mine Town*) – gli stereotipi classici dell'eroe tutto d'un pezzo, come si capisce per esempio dall'inedita ritrosia con cui ricorre alla violenza letale ("*Non mi piace uccidere, nemmeno quando è necessario*", sospira nell'ultima vignetta di pagina 69).

Onore a un editore coraggioso come **Sergio Bonelli**, dunque, che all'epoca ebbe la lungimiranza di scommettere su un personaggio così lontano dalla risolutezza pistolera di Tex o dalla disinvoltura guascona di Mister No. E doppio onore ai suoi creatori **Giancarlo Berardi** e **Ivo Milazzo**, capaci di condurre Ken attraverso un'esaltante serie di avventure e i mestieri più svariati: da scout dell'esercito a sceriffo, da detective a operaio, ad aspirante scrittore. Tante divise diverse per un (anti)eroe che, caso fino ad allora unico nel fumetto bonelliano e forse italiano, numero dopo numero vive una propria evoluzione, soprattutto umana, invece di rimanere inchiodato a un presente sempre uguale a se stesso.

Un'evoluzione che, ovviamente, potrà essere progressivamente assaporata nelle prossime uscite della collezione, così come le nuove tecniche espressive introdotte dagli autori sulle pagine di Ken Parker: dall'eliminazione delle didascalie e dei ballon con i pensieri, per lasciare spazio alle espressioni dei protagonisti e allo sviluppo della sequenza, fino al ritmo iperdinamico e quasi cinematografico della narrazione, con l'uso esasperato delle onomatopee. Scelte stilistiche che i bei volumi di **Mondadori Comics**, rivisti personalmente da Berardi & Milazzo e arricchiti dall'apparato redazionale curato dal critico **Luca Raffaelli** (impaginati in un bello stile da "piombo" anni Settanta), ci riportano oggi in tutta la loro carica innovativa, perfet-

tamente apprezzabile anche a tanti anni di distanza. Non resta che mettersi comodi, insomma, e settimana dopo settimana prepararsi a godere ancora una volta storie immortali come *Chemako, colui che non ricorda*, *La ballata di Pat O'Shane*, *Sotto il cielo del Messico*, *Adah* o un autentico cult quale *Sciopero*, che vede Ken operaio in una fabbrica, alle prese con la nascita dei primi sindacati e le condizioni disumane cui un capitalismo rapace e senza scrupoli costringe i lavoratori.

Un'ultima nota: il vezzo, tutto italiano, di attribuire a qualsiasi opera un'etichetta ha fatto sì che Ken Parker in passato sia stato spesso identificato come un eroe "di sinistra". A prescindere dall'effettiva valenza che possono ormai avere categorie politiche di stampo ottocentesco quali "destra" e "sinistra", o dalla loro applicabilità a un fumetto popolare, si tratta di una lettura che ci appare – oggi come allora – limitata e non rispettosa della natura più autentica del personaggio. L'epopea di Lungo Fucile, infatti, ci parla di valori come la coerenza, la generosità, il coraggio civile, la capacità di pensare con la propria testa e di schierarsi dalla parte dei più deboli. Valori che in quanto tali non appartengono né alla destra né alla sinistra, ma dovrebbero essere patrimonio di qualsiasi Uomo (la maiuscola non è casuale) degno di questo nome. Ken Parker, oggi, risale a cavallo proprio per ricordarcelo. E tutti noi, pur con qualche illusione in meno e molte rughe in più rispetto a quel remoto 1977, siamo ancora una volta pronti a cavalcare con lui.

(Augusto Altobelli)

Berardi & Milazzo
Ken Parker (collana)
Mondadori Comics 2014, euro 7,99 a volume

IN EDICOLA

Julia 188
Sergio Bonelli Editore

Giancarlo Berardi – *è ben noto – è mensilmente in edicola con la sua eroina griffata, come il primo Ken Parker, da Bonelli Editore.*
L'ultimo episodio della serie di **Julia** *(*Il tramonto di Gloria*, nr. 188, maggio 2014, euro 3,70) lo vede coadiuvato nella sceneggiatura da* **Maurizio Mantero** *e* **Marco Belli***: i tre autori mettono la criminologa a contatto con la triste vicenda di Gloria Harper, attrice televisiva dal passato nobile ma dal presente molto più anonimo. La tapina viene investita mortalmente da un'auto e la cosa rivela subito avere ben poco di incidentale.*
Le indagini obbligheranno Julia Kendall a scavare a fondo nella vita di Gloria, tra ex mariti, figlie perdute e amanti interessati.
I disegni sono di **Federico Antinori***, la copertina, come sempre, di* **Cristiano Spadoni**.

Unico indizio le scarpe da tennis

Periferia di Milano, una prima mattina di marzo del 1959, quando mancano solo due giorni alla primavera. Riverso nell'erba, il cadavere di uno sconosciuto. Non ha documenti, nessuno conosce il suo nome, ma l'aspetto dimesso non lascia dubbi: era un povero barbone. Ah già, sì, è quello sempre con le scarpe da tennis ai piedi. Tutti lo vedevano gironzolare nella zona. Ma nessuno sa chi fosse davvero. La polizia interviene sul posto, avvisata da uno dei soliti informatori, un bel tipo elegante che chiamano *dutùr*. Arriva anche la scientifica, controlla il luogo. Ma alla fin fine, sono tutti poco interessati al caso. Meglio fare due pronostici sul campionato, domenica prossima c'è il derby. Tanto, in fondo, era un barbone...

Solo il maresciallo **Vincenzo Mantuano** non è d'accordo. Che diamine, almeno a un nome sulla tomba questo povero diavolo avrà pur diritto...

È testardo, Mantuano, incurante dei sorrisini dei colleghi per i quali il caso è già risolto e archiviato. Non esita a indagare anche per conto suo, infilandosi in

ambienti sordidi, i covi della mala, la palestra, il *Teatro alle Maschere* con la spogliarellista del *Crazy Horse*, i bordelli. Riscostruisce le ultime ore del *barbùn*, chi lo conosceva, perché si era ridotto a fare il senzatetto, come viveva. Fino alla domanda fondamentale: chi l'ha ucciso? E perché? Trova un solo aiuto, Mantuano: la giornalista di *Grand Hotel*, **Lina Di Dante**...

Davide Barzi, sceneggiatore bonelliano e di tante altre cose, propone questo suo bellissimo omaggio al grande **Enzo Jannacci**, con un testo liberamente

e dichiaratamente ispirato a una delle canzoni più celebri del cantautore, ***El portava i scarp del tennis*** (1964): la storia di un uomo dagli occhi buoni, innamorato e solitario, che viene ritrovato morto, con le sue scarpe da tennis ai piedi, sullo stradone che porta all'Idroscalo: «*L'han trovaa sòtta a on mucc de carton, / gh'han guardaa el pareva nissun / gh'han toccaa, el' pareva ch'el dormiva: / "Lassà stà, che l'è ròba de barbon"*».

Un volume che merita più di una lettura. La prima, ovviamente, "per vedere come va a finire", scoprire insieme al maresciallo Mantuano chi è l'assassino del poveraccio, in un classico giallo-noir ben costruito. La successiva (o anche, le successive) per osservarne i dettagli, i numerosi omaggi alla Milano che fu, gli scorci delle vie meneghine oggi completamente trasformate, le battute in dialetto. Ma anche e soprattutto i tanti personaggi di contorno, poveracci che sbarcano il lunario in tutti i modi, gli ***ultimi***, proprio quelli che tanto a cuore stavano a Jannacci. E c'è anche lui, Jannacci stesso: "vive" da protagonista tutto il fumetto, è lui – o almeno... un suo sosia – il *dutùr* che ritrova il cadavere. Mentre Mantuano è disegnato sulle fattezze dell'attore **Enzo Limardi**.

Non solo: le pagine a fumetti sono intervallate da documenti riprodotti nello stile dell'epoca, copertine di *Grand Hotel*, raccolte di figurine, locandine con i prezzari dei postriboli, annunci pubblicitari, pagine di fotoromanzi (realizzate con la regia di **Dario Barezzi**). Anche chi non ha vissuto quegli anni si ritrova catapultato nell'atmosfera dell'epoca, tutta *Cynar* e sigarette nei cinema, con il boom economico all'orizzonte, vent'anni prima della *Milano da bere*.

Per i disegni, una squadra di tutto rispetto: oltre a **Marco "Will" Villa** (con la collaborazione di **Riccardo Nunziati**) e **Sergio Gerasi** – autori rispettivamente della trama portante e delle parti in flashback – tra le pagine si trovano anche brevi interventi dei disegnatori di *Pseudostudio*, dando così origine a una piccola antologia di generi e stili diversi della Nona Arte.

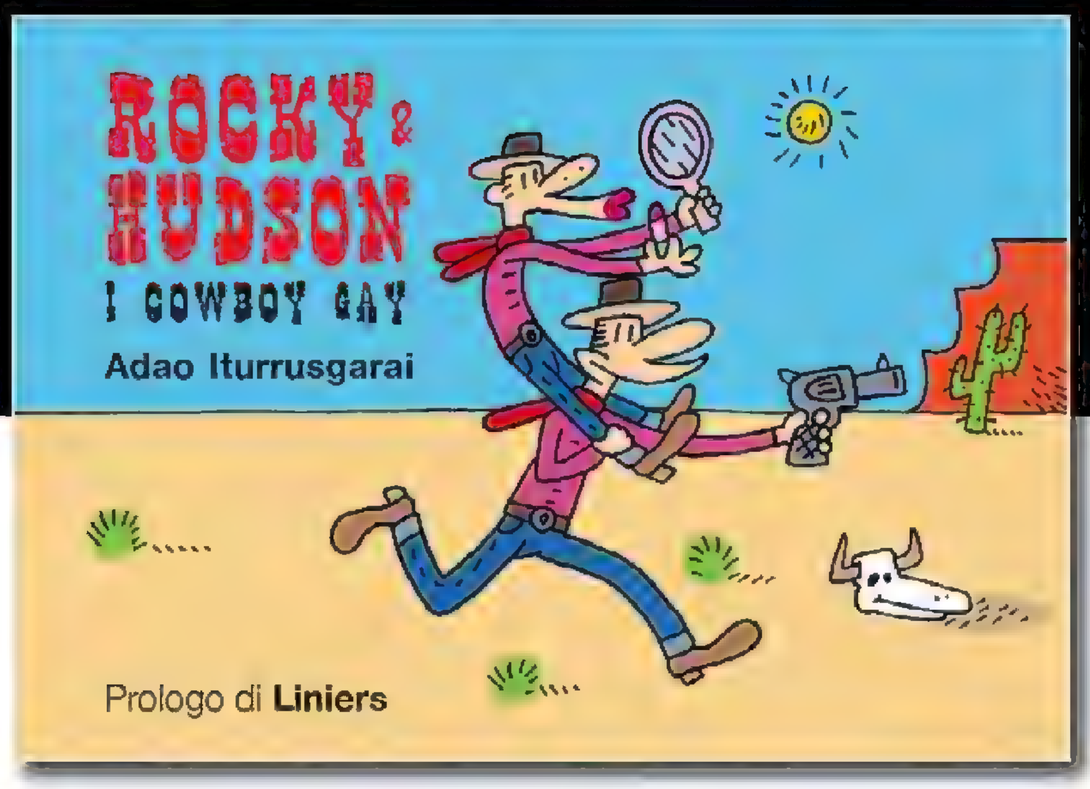
Il volume è edito da **Renoir Comics**, 160 pagine in b/n per 14,90 euro ben spesi. C'è anche una versione cartonata in tiratura limitata (euro 19,90), i cui proventi contribuiranno alla rivista della Caritas Ambrosiana *Scarp de' tenis* (appunto), realizzata e venduta in strada da persone senza fissa dimora.

(Antonio Marangi)

Davide Barzi, Marco Villa, Sergio Gerasi
Unico indizio le scarpe da tennis
88 pagine a colori, cartonato
Renoir Comics 2014, euro 14,90

◆ *Davide Barzi*

Rocky & Hudson



Diábolo pubblica in esclusiva per l'Italia le esilaranti strisce di **Rocky & Hudson**, celebri in Brasile e Argentina: due cowboy davvero eccentrici e fuori dagli schemi. In molti credono che i protagonisti di *Brokeback Mountain* – celebre film di Ang Lee del 2005 – siano stati i primi cowboy gay "mediatici"; niente di più sbagliato, perchè Rocky e Hudson hanno cominciato a far parlare della loro "scandalosa" condotta già negli anni '90.

Un libro fresco e sorprendente, grazie alla capacità di farci ridere dei molti stereotipi e pregiudizi che ancora circondano il tema del'omosessualità.

Rocky e Hudson ci raccontano che nel Far West non c'erano solo rudezza e pistole... C'era spazio anche per la sensibilità, l'amore e, soprattutto, il divertimento! "*Leggere le strisce di Rocky & Hudson genera sentimenti gay anche nell'etero più macho*", spiega il prologo disegnato da Liniers.

Adao Iturrusgarai (Cachoeira do Sul, Brasile, 1965) è uno dei disegnatori umoristici più noti del Brasile; pubblica una striscia sul quotidiano *Folha de Sao Paulo*, il giornale più venduto del Paese. Alcuni dei suoi personaggi sono stati adattati per la televisione. Vive in Argentina con la moglie e i suoi due figli.

(c.s.)

Adao Iturrusgarai
Rocky & Hudson. I cowboy gay
Diábolo 2013, euro 14,95

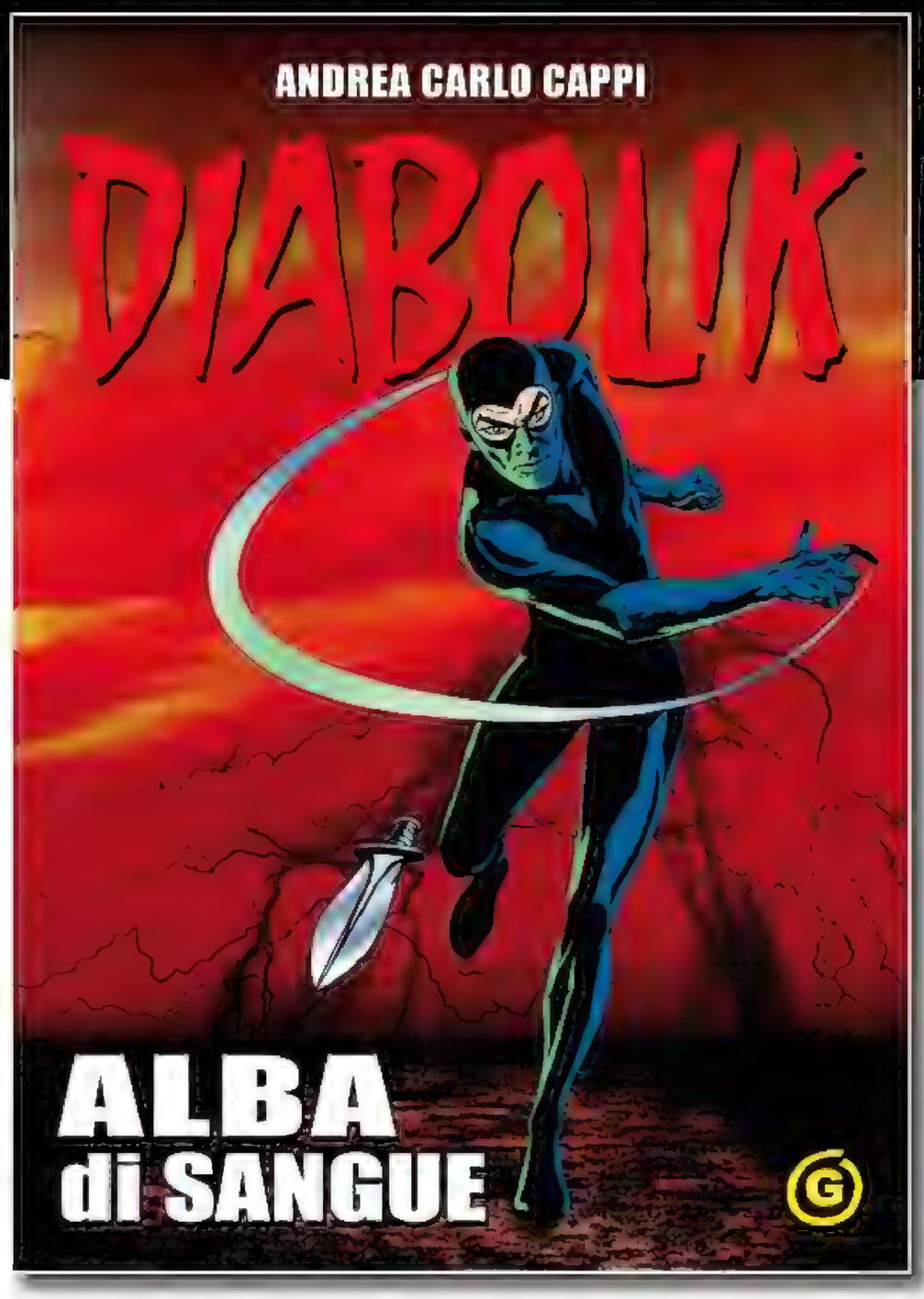
Witch Doctor 2
Mala Sanità

Grande protagonista del nr. 9 della nostra rivista – con la nostra intervista esclusiva agli autori **Brandon Seifert** e **Lukas Ketner** – **Witch Doctor** torna ora a far parlare di sè, con l'uscita in fumetteria del secondo volume della sua versione italiana, sempre per i tipi di **saldaPress**. Ecco la presentazione dell'opera.

«Nella realtà continuano ad aprirsi falle soprannaturali e pestilenze mistiche non smettono di tormentare l'umanità. È da presupposti come questi che sorge la necessità di un personaggio capace di intervenire, guarire e divertire. Stiamo naturalmente parlando del **Dr Vincent Morrow**, uno stregone, uno scienzato che studia e conosce le forze occulte che infettano il mondo e lo fanno ammalare. Insomma, come recita il nome della serie edita da saldaPress il Dr Morrow è un Witch Doctor. Anzi *è* Witch Doctor, l'unico, inconfondibile protagonista di una delle storie a fumetti più ironiche e inquietanti degli ultimi anni, scelta da **Robert Kirkman** nel 2010 per inaugurare **Skybound**, l'etichetta da lui creata all'interno di Image Comics.
Il secondo volume, uscito il 23 maggio, s'intitola ***Mala Sanità*** e siamo certi che riuscirà a replicare il successo ottenuto all'esordio, lo scorso anno, grazie alla qualità delle storie e dei disegni, e all'originalissima miscela di toni grotteschi, orrorifici e comici.
Come ha scritto lo stesso Kirkman: *"In ogni pagina si incontra un personaggio nuovo, si visita un posto diverso, si viene introdotti a un nuovo concetto. E, secondo la mia modesta opinione, in questa serie è tutto dannatamente avvincente. Quello che state per leggere è uno straordinario capolavoro realizzato da due creatori dotati di molto talento, Brandon Seifert e Lukas Ketner"*.
A confermare le parole del creatore di *The Walking Dead*, *Invincible*, *Super Dinosaur* e altri capolavori del fumetto contemporaneo, arrivano le nuove avventure del dottor Morrow, un personaggio a metà tra Dr. House – con la stessa vena di geniale follia e la stessa impeccabile competenza – e Dr. Who – con la stessa stramba propensione all'avventura e uno sense of humor da sfoderare di fronte alla catastrofe – con evidenti rimandi a commedie tipo *Gosthbusters*.
Mala Sanità mette in scena il medico-stregone e i suoi due aiutanti – **Eric Gast** (un comune paramedico) e **Penny Dreadful** (una paziente molto particolare, utilizzata come sedativo vivente) – alle prese con nuove minacce: un dio egizio più o meno redivivo, due donne seducenti e pericolose, e un minaccioso ricattatore occulto. E il Dr. Morrow rischia seriamente la vita. Ce n'è a sufficienza per lasciarsi di nuovo irretire (e guarire) da Witch Doctor, una grande sorpresa e un atteso ritorno».

Brandon Seifert – Lukas Ketner
Witch Doctor 2: Mala Sanità
176 pp a colori, saldaPress 2014, euro 15,90

Diabolik: Alba di Sangue



È uscito in versione digitale (ePub, Mobi e pdf, disponibile da **DBooks.it**), grazie a **Ilcerchiogiallo**, il secondo romanzo dedicato a **Diabolik** dal giallista **Andrea Carlo Cappi**. Un protagonista che più fumettistico non si può, ma stavolta **non** in un libro a fumetti.
Paolo Pizzato, ideatore e curatore del sito ***Il Consigliere Letterario***, oltre che *Sbam*-amico della prima ora, lo ha recensito (anche) per noi. A lui la parola.

«Siamo abituati a pensare al romanzo come a qualcosa dotato di un'intrinseca traducibilità; una sorta cioè di "disponibilità" nei confronti di altri mezzi espressivi (il cinema soprattutto). E non importa che una storia raccontata in un libro basti a se stessa, che sappia coinvolgere, emozionare, perfino distruggere in alcuni casi; che riesca a radicarsi nella mente e nell'anima di chi legge come un pensiero ossessivo o un desiderio d'innamorato, perché la sua capacità di rinascere, di farsi nuovamente narrazione, di conquistare in modo differente un diverso tipo di pubblico, non solo non toglie nulla a ciò che il romanzo essenzialmente è, ma contribuisce a esaltarne la caratteristica principale: la potenziale universalità.
Se dunque non sorprende il fatto che il romanzo possa vivere, in forma nuova, oltre la carta, stupisce, e non poco (se non altro per la rarità delle occasioni in cui avviene), il verificarsi della situazione opposta, quella in cui una particolare forma espressiva viene mutata in romanzo. Tra gli autori che hanno affrontato con successo questo affascinante e delicatissimo esercizio figura lo scrittore e traduttore **Andrea Carlo Cappi**, che ha scelto di dare dignità letteraria a un celeberrimo personaggio a fumetti: il "Re del Terrore" **Diabolik**, nato nel 1962 dalla fantasia delle sorelle **Angela e Luciana Giussani**. Dopo una prima opera (*Diabolik: la lunga notte*), Cappi ha replicato con un'altra avventura, ***Diabolik: alba di sangue***, romanzo dal respiro incalzante, giocato su diversi piani temporali, dove alle classiche atmosfere noir del fumetto si mescolano le labirintiche trame delle spy story e i torbidi intrighi del giallo politico. L'autore scrive con contagioso entusiasmo d'appassionato, facendo ogni sforzo per dare concretezza alla geografia fantastica nella quale si muove e opera l'inafferrabile criminale (aiutato dalla splendida e letale **Eva Kant** e braccato dal tenace, incorruttibile e intelligentissimo **ispettore Ginko**); la città di Clerville e lo Stato omonimo, Ghenf, e infine l'inquieto esotismo di tropici abilmente modellati su luoghi reali, la cui storia, la recente come la remota, richiama un tragico passato a tutti noto. E sì, non v'è dubbio che faccia sorridere ritrovare nella dimensione nobile del libro (dell'ebook in questo caso, che mi auguro possa avere presto una nuova edizione utile a mondare i fin troppo frequenti refusi, unico neo di questo lavoro) nomi, luoghi e situazioni abitualmente presentati

in altra veste, ma è proprio questa "ingenuità" del romanzo, questa sua fedeltà all'opera che ne ha ispirato genesi e realizzazione il suo pregio più grande. L'acume letterario dell'Andrea Carlo Cappi autore di *Diabolik: alba di sangue*, infatti, non sta nella raffinatezza della prosa, né nella ricchezza dell'intreccio (che comunque riserva non pochi colpi di scena), ma nell'eco, sempre distintamente udibile, del fumetto; quel che lo scrittore ci offre, insomma, è una storia di Diabolik identica a quella che potremmo leggere in un albo acquistato in edicola, solo adattata a una nuova forma comunicativa; descritta invece che disegnata, dettagliata nelle scene, nei dialoghi e nei caratteri invece che semplicemente "presentata", ma autentica, perfettamente riconoscibile.

È lo stesso Cappi a spiegare il senso del suo lavoro (e di quello precedente) nella postfazione al volume, quando scrive: "*Le vicenda narrate ne* La lunga notte *e in* Alba di sangue *(che comincia proprio dagli ultimi capitoli del romanzo precedente) si collocano più o meno all'epoca dei fumetti pubblicati nel 1969 e i riferimenti sono dunque a episodi precedenti quel periodo o flashback apparsi in storie successive. Per rispettare lo stile di allora, automobili e attrezzature tecnologiche – quando non di pura fantasia - sono esattamente quelle esistenti alla fine degli anni Sessanta* [...]. *Andrea Carlo Cappi, Clerville, 2014*".

La sua appassionata fedeltà d'amante attraversa ogni pagina del romanzo, che scorre dinanzi agli occhi del lettore con la medesima "naturalezza" del racconto a fumetti; così, ogni cosa, nel tambureggiante succedersi di accadimenti raccontato da Cappi, è come se nascesse direttamente da una sceneggiatura e da un disegno, come se non esistesse interruzione tra fumetto e romanzo. Come se, per dirla con le parole dell'ispettore Ginko, Diabolik fosse riuscito a mettere a segno un altro impossibile colpo. E del resto, non è proprio questo ciò che si aspetta da lui?»

(Paolo Pizzato,
Il Consigliere letterario)

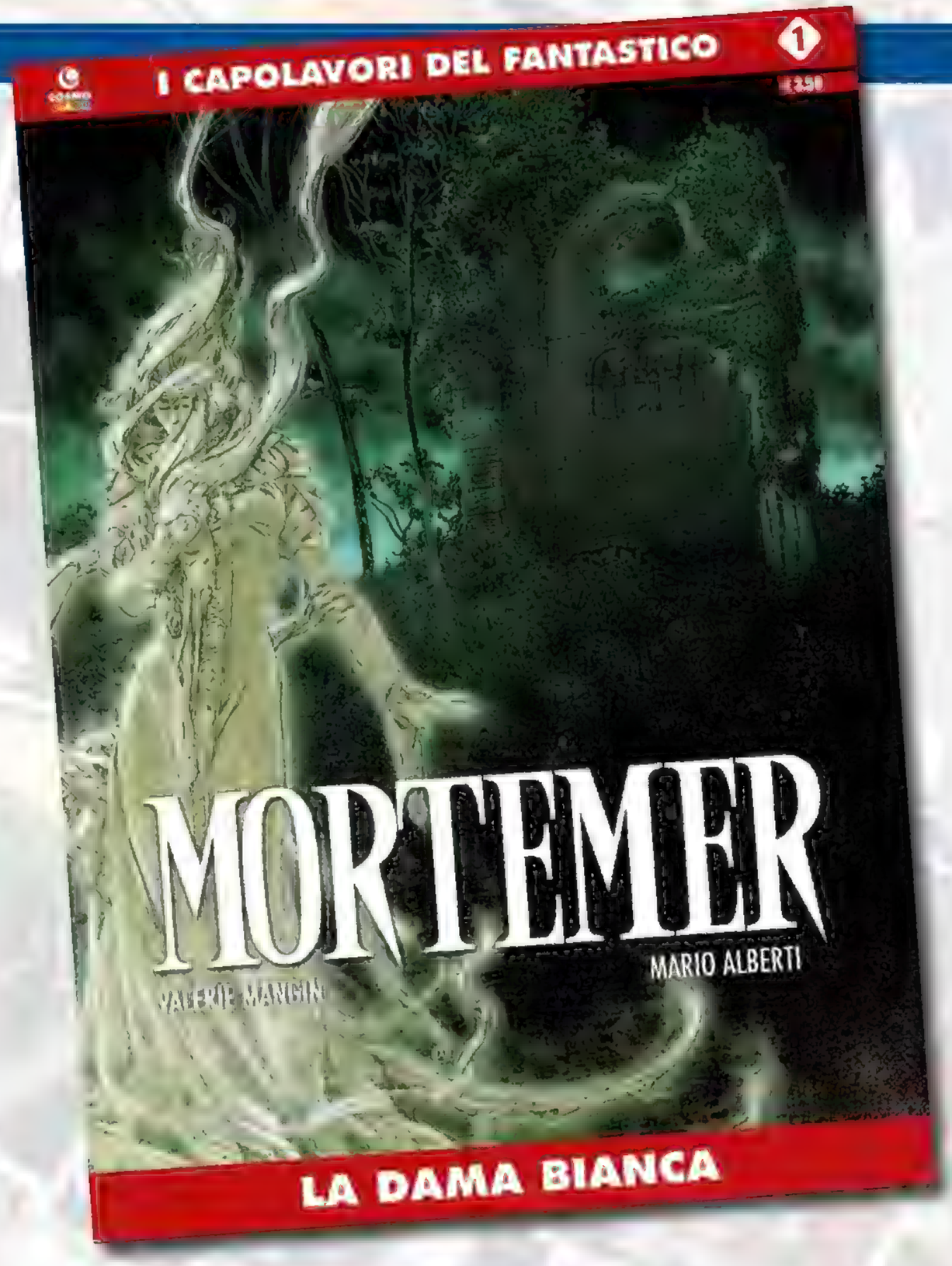
Andrea Carlo Cappi, **Diabolik: Alba di Sangue**
edizione in ebook a cura di Ilcerchiogiallo
2014, euro 5,90

Tutto Pratt
RCS

Uno dei più grandi autori della storia della Nona Arte. Un maestro indiscusso a livello planetario. Un punto di riferimento per legioni di autori, coevi e successivi, al punto che un mostro sacro come **Milo Manara** *cita tra i suoi massimi vanti l'aver lavorato con lui.*
Stiamo parlando di **Hugo Pratt** *(1927-1995), il maestro veneziano per le cui opere fu coniata la definizione di* **Letteratura Disegnata**.
Qualsiasi Sbam-*fans – e più in generale ogni appassionato di Nuvolette – non può dunque non aver notato questa nuova iniziativa editoriale:* **Tutto Pratt**, *collana di eleganti volumi cartonati settimanali che raccolgono l'intera opera del grande Hugo, a partire dalle 29 storie che hanno reso* **Corto Maltese** *un mito senza tempo, per continuare con* **Gli Scorpioni del deserto**, **Sgt. Kirk**, **Jungleman**, **Simbad il marinaio** *e tutti gli altri. Passando anche per alcuni rari inediti, storie mai viste prima a colori, opere restaurate.*
Tutto Pratt *ha cominciato le pubblicazioni – in abbinamento a* Corriere della Sera *e* Gazzetta dello Sport *– lo scorso aprile, con* Una ballata del Mare Salato, *esordio di Corto Maltese.*
Ogni volume costa 10,99 euro.

Il Grande Diabolik 1/2014
Astorina

Le origini di **Diabolik**, *queste sconosciute. Fino ad una decina di anni fa la storia dell'eroe nero più famoso d'Italia era avvolta nel più completo mistero, fatta eccezione per le rivelazioni contenute nel mitico* Diabolik, chi sei? *del 1968. Da allora, più nulla. Quantomeno fino ai primi anni 2000, quando la* **Astorina** *decise di aggiungere (ma con molta parsimonia) nuovi tasselli alla storia del criminale e del suo entourage, con racconti divenuti rapidamente veri e propri classici, pubblicati all'interno degli speciali primaverili della collana quadrimestrale* **Il Grande Diabolik**.
Ricco di chicche è così pure questo volume, **La vera storia dell'Isola di King** *(*Il Grande Diabolik *n. 1/2014, 190 pagg., Astorina, euro 4,90), dedicato ad un protagonista fondamentale della storia di Diabolik, il potentissimo boss (leader dell'isola che porta il suo nome) che fece da padrino al futuro Re del Terrore negli anni dell'adolescenza.*
Vediamo di riannodare i fili della storia. Diabolik racconta (all'interno del celeberrimo Diabolik, chi sei?, *così come nella "sua" autobiografia, edita da Mon-*



dadori nel 2010) di non sapere nulla delle sue origini: quel che sa è di essere stato raccolto in fasce all'interno di una scialuppa alla deriva, unico sopravvissuto (pare) del naufragio di una nave affondata nell'Oceano Orientale. Naufragio avvenuto, con ogni probabilità, non lontano da una piccola isola, dalla quale una barca partì per prestare soccorso ai sopravvissuti: un'isola abitata solo da criminali e da pescatori, governata da un misterioso leader di nome **King**.
Ma chi era veramente questo carismatico personaggio? E come arrivò ad essere il padrone incontrastato di un'intera isola che ospitò, nel corso degli anni, i più abili criminali del mondo? Ma soprattutto... Perché King decise di adottare quel bambino invece di lasciarlo al suo destino nell'oceano? Sapeva forse qualcosa del suo passato che poteva fargli comodo? Alcune di queste domande troveranno finalmente una risposta, altre invece...
Anche per questo Speciale, com'è ormai consuetudine per le ret-con di casa Astorina, si è scelto il binario della doppia trama, con la storia ambientata ai giorni nostri (Diabolik ed Eva intenti a realizzare un colpo ai danni del ricettatore Matteo Sorben) a fungere da cornice ai numerosi flashback, che ci riportano ai tempi in cui i protagonisti di oggi avevano un'altra vita e, forse, un altro nome.
Registi della storia sono **Mario Gomboli** *e* **Tito Faraci**, *che firmano soggetto e sceneggiatura. La parte grafica, come sempre, è affidata a più autori: le vignette ambientate ai giorni nostri sono firmate dalla coppia* **Giuseppe di Bernardo/Jacopo Brandi**; *la parte di storia ambientata sull'isola invece è affidata alle sapienti matite di* **Giuseppe Palumbo**, *già illustratore di tutti i precedenti capitoli "mai narrati" della saga di Diabolik.*

(Roberto Orzetti)

Cosmo Color: Mortemer

Editoriale Cosmo

Più volte tra le nostre pagine abbiamo sottolineato l'ottima iniziativa di **Editoriale Cosmo** *di proporre (o riproporre) in edicola buoni fumetti (spesso di provenienza franco-belga, ma non solo) in edizioni economiche, alla portata di tutti: da* Millennium *al* Decalogo, *per esempio. La "pecca" è sempre stata quella del formato editoriale: ridurre la dimensione del classico volume francese al nostro "bonelliano", per di più con l'eliminazione del colore, ha spesso comportato una grave perdita di qualità, se non addirittura difficoltà di lettura.*
Ecco perché abbiamo salutato con favore – da un paio di mesi in qua – l'uscita di nuove collane "cosmiche", che recuperano sia il formato che il colore degli originali. Ed ecco **Cosmo Color**, *dedicata ad avventure classiche e western,* **Cosmo Color Extra**, *che si riferisce invece al fumetto di genere fantastico, sci-fi e horror, e* **Cosmo Color USA** *(ecco, magari i nomi delle collane non sono proprio fantasiosissimi...), centrato su "Il grande fumetto d'autore", come annuncia l'headline.*
Tra le ultime uscite, anche questo **Mortemer: la dama bianca** *(*Cosmo Color Extra *nr. 2, 48 pp a colori, euro 3,50), scritto da* **Valerie Mangin** *e disegnato dall'italiano* **Mario Alberti**, *autore quest'ultimo già all'opera su Spider-Man, X-Men e Nathan Never tra gli altri. Un'abbazia è infestata da fantasmi, anzi, è ri-*

tenuta "la più infestata di Francia", al punto che il suo proprietario, il giovane Guillaume Deaubonne, pensa bene di trasformarla in una attrazione turistica. Se il pubblico vuole gli spettri, gli spettri avrà. Ma dove finiscono gli effetti speciali e dove invece comincia il mistero? Finalone che non ti aspetti (e in questo caso non è una frase fatta), dopo una trama intricata al punto giusto e ottimamente illustrata.

(Matteo Giuli)

L'intricata storia editoriale di **Miracleman**

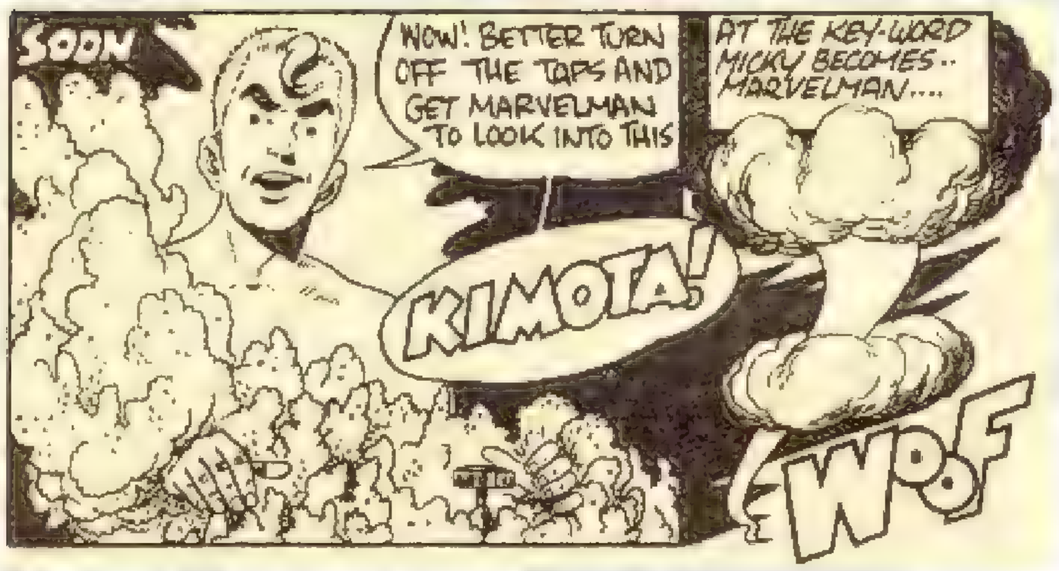
Panini Comics

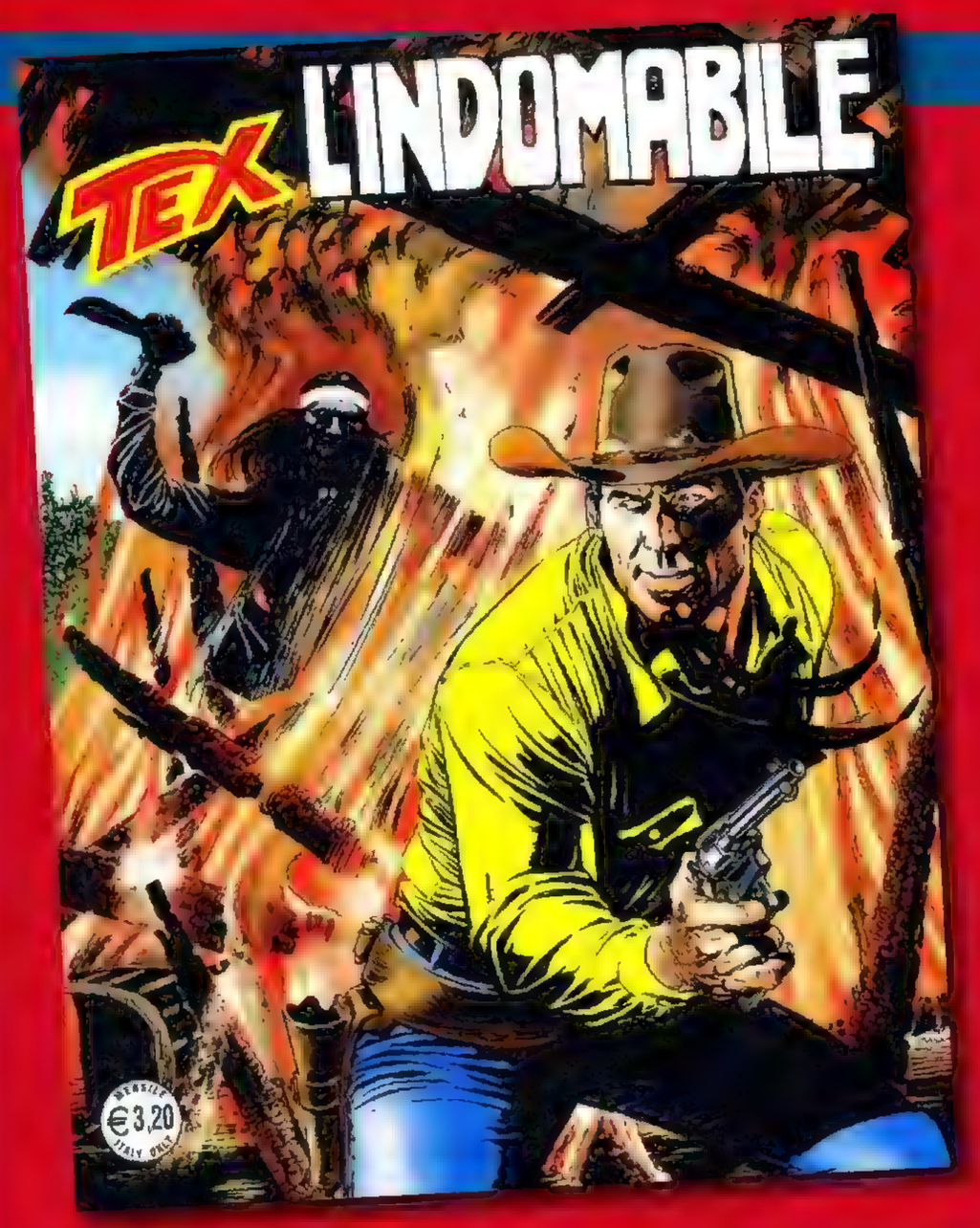
"Kimota!"... *Un lampo, un'esplosione di energia, ed ecco che il mite* **Micky Moran** *si ritrova un fisico da atleta e una fiammante tutina blu. Ma soprattutto acquisisce forza sovrumana, la capacità di volare e un bel po' di altre potenzialità. Vi ricorda qualcuno? È giusto che sia così.*

Quando, in piena Golden Age, *la casa editrice* **Fawcett** *lanciò il personaggio di* **Capitan Marvel**, *il successo fu immediato: questo ragazzino che pronunciando una parola magica si trasformava in una sorta di* **Superman** *piaceva davvero tanto. Purtroppo però, era davvero un po' troppo "Superman", la qual cosa fece di molto arrabbiare la* **DC Comics** *che fece causa alla Fawcett e la vinse (per poi "papparsi" il personaggio e inglobarlo nel suo universo narrativo, ma questa è un'altra storia). Capitan Marvel aveva però anche una sua versione per il mercato inglese, in mano all'editore* **Len Miller**, *che decise di rimodellare l'eroe per continuare a sfruttarne le potenzialità. Nel 1954, ad opera del misconosciuto* **Mick Anglo**, *nasceva così* **Marvelman**, *poco dopo ribattezzato* **Miracleman**. *E il grido* Kimota! *tornò così a risuonare nell'aere, almeno sui comic book di Sua Maestà.*

Il successo proseguì: troppo bello e facile per il lettore immedesimarsi in questo personaggio, un semplice fattorino (che lavorava per un giornale di nome... Daily Bugle*!) che per di più si circondò ben presto di un'intera* **famiglia-Miracle**, *con Young Miracleman e Kid Miracleman, così che tutte le età di lettori potenziali avessero un adeguato alter-ego volante. Storie ingenue, dal lessico che fa sorridere letto oggi (Miracleman sfreccia a velocità "atomica", i cattivi combattono con gas "magnetici"...), ma efficaci per i tempi. Almeno fino al 1963, quando la serie chiuse i battenti. Tornerà quasi vent'anni dopo, sulla rivista* Warrior, *nel 1982, quando Miracleman fu risvegliato da un altro "uomo dei miracoli" come lui: nientepopodimeno che* **Alan Moore**. *Il futuro papà di* **Watchman** *riportò così in auge il personaggio, facendo ritrovare la*

memoria allo stesso Micky Moran, ormai uomo adulto, ma che per motivi sconosciuti era ora del tutto ignaro del suo super-passato. Lo immerse nel presente dell'Inghilterra degli anni Ottanta, alle prese con problematiche di ogni tipo, rendendo il personaggio molto più "serio". Miracleman è a tutti gli effetti il primo gradino del lavoro di "revisione supereroistica" che avrà il suo apice in Watchman e che hanno reso immortale tra le Nuvolette Parlanti il grande Alan. La serie chiuse definitivamente nel 1993.
Nel 2010, è stata la **Marvel** *ad acquisirne i diritti e a ristampare l'eroe negli States. A pubblicare oggi Miracleman è dunque proprio l'eterna rivale della DC, chiudendo un cerchio aperto settant'anni prima (da notare che fu la Marvel a pretendere il cambio del nome del personaggio da Marvelman a Miracleman, minacciando azioni legali). Ma in questa ristampa, il nome di Alan Moore non compare, sostituito dalla dicitura* **Lo Scrittore Originale**: *è stato Moore stesso a pretenderlo, in polemica con la Casa delle Idee.*
Tutta questa intricatissima storia fumettistico/editoriale/legale per dirvi che anche in Italia è arrivato Miracleman: dopo le sue precedenti, sparutissime apparizioni, ormai remote (l'ultimo a proporlo nella Penisola fu addirittura **Max Bunker** *sulla coraggiosa, ma effimera testata* **SuperComics**, *a inizio anni Novanta), adesso è* **Panini Comics** *a restituirci le avventure di Micky Moran. Lo fa con questa serie, partita ad aprile con* Miracleman *1, proposto nella collana* Marvel Collection *(64 pp, nr. 29, euro 1,99 prezzo lancio per la prima uscita), con copertine variant (la versione "titolare" è firmata da* **Joe Quesada***) dall'ottima resa tipografica.*
Nel sommario del primo numero è compresa una





L'ultimo Tex di José Ortiz

Quella in corso di pubblicazione sulla collana di Tex è l'ultima avventura del Ranger bonelliano realizzata da **José Ortiz** *(Tex nnr. 643-644, testi di Mauro Boselli).*
Il disegnatore spagnolo è purtroppo scomparso lo scorso mese di dicembre, ed era ben noto anche in Italia per le sue collaborazioni con Dylan Dog, Ken Parker e Magico Vento – di cui ha realizzò il primissimo numero –, oltre ovviamente a Tex.
Nella sua lunga carriera aveva inoltre disegnato Sigur il vichingo, il personaggio che gli diede notorietà, la striscia giornaliera Caroline Baker, *e poi* Hombre, Burton & Cyb, Jack lo Squartatore, Morgan *e varie altre, spesso su testi di* **Antonio Segura**. *Molte di queste serie sono giunte in Italia grazie a Comic Art.*

La scomparsa di Ortiz ha preceduto di poco quella di **Renato Polese**, *altra storica matita di casa Bonelli oltre che de* Il Giornalino. *Al suo attivo* Storia del West, Bella e Bronco, Collana Rodeo, *Nick Raider, Zagor, Mister No, Ken Parker, Babe Ford,* Pony Express, Gli Angeli del West... *Il suo fiore all'occhiello era però* L'Uomo di Pechino, *volume della leggendaria collana degli anni Settanta* Un uomo, un'avventura.

storia del 1956 a mo' di prologo: è di Mick Anglo, con i disegni di **Don Lawrence**, *e costituisce un'ottima presentazione dei personaggi principali della saga, così da farci subito ambientare tra i Miracle-membri. Segue, su testi dello* Scrittore Originale *e con i disegni di* **Garry Leach**, *la prima storia "moderna" di Miracleman,* Il sogno di un volo *(1982): come avvenne che Micky Moran si "ricordò" di essere stato un supereroe e riscoprì la parola magica* Kimota, *con grande sgomento della mogliettina.*
In appendice tre storie del Marvelman anni Cinquanta, scritte e disegnate da Anglo.
Un personaggio dall'indiscutibile valore storico che è giusto riscoprire. E si vocifera che la Marvel stia finalmente preparando – ad opera di **Neil Gaiman** *– il gran finale di questa frastagliatissima saga.*
*Curiosità: "*kimota*" è il contrario di "*atomic*", con riferimento ai poteri "atomici" dell'eroe. La K serviva a far sì che i lettori inglesi non pronunciassero "*simota*".*

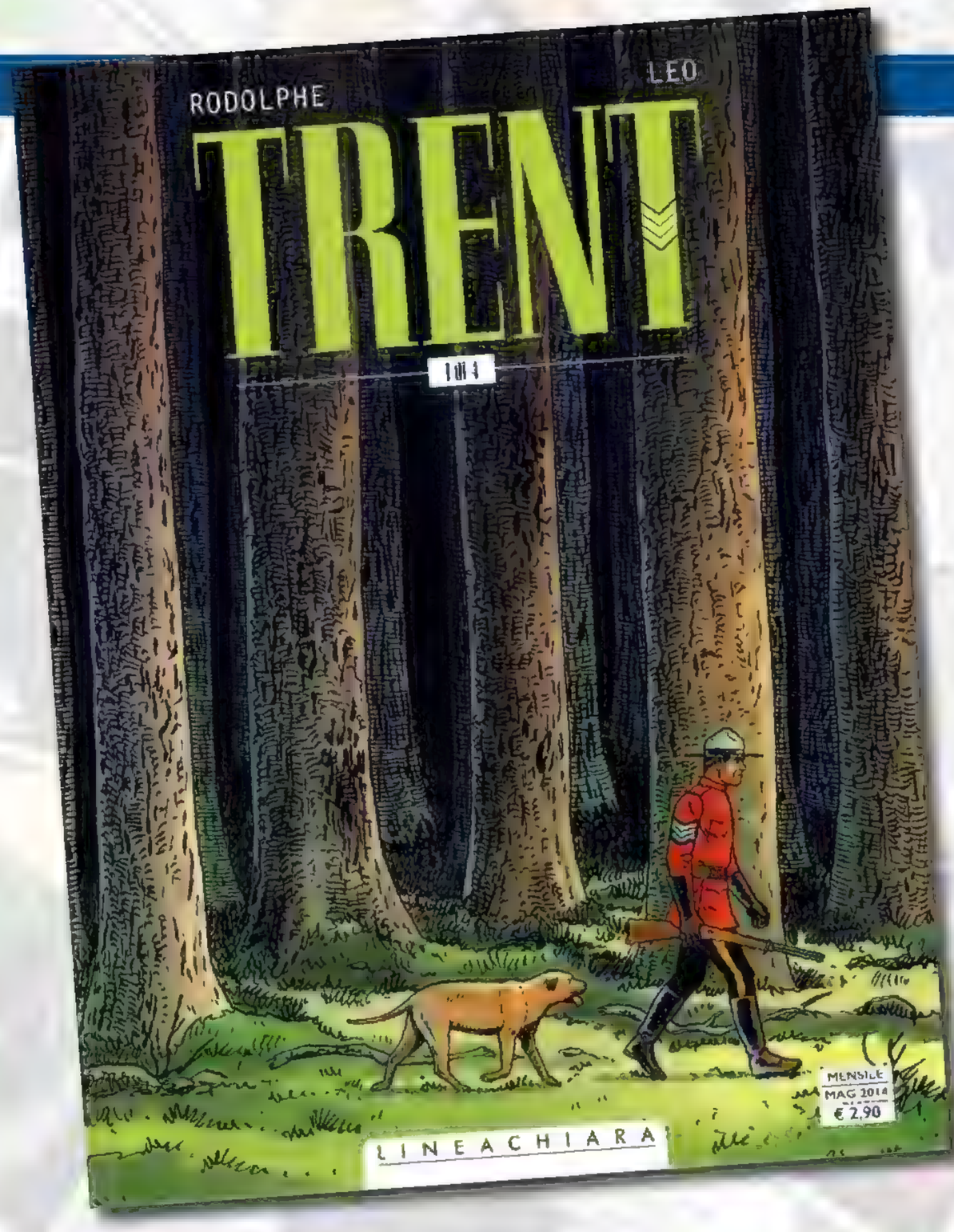
(Domenico Marinelli)

Dylan Dog Color Fest 12
Sergio Bonelli Editore

Io, da sempre, sono un "bonelliano convinto" e non riesco mai ad essere troppo obiettivo quando parlo degli amati personaggi editi dalla casa editrice di via Buonarroti a Milano. Però ammetto che sono sempre molto perplesso e restio quando mi si propongono i **team up**, *ovvero gli incontri (a volte anche impossibili e comunque assai rari), tra i vari personaggi perchè resto convinto che ogni personaggio debba avere un proprio spazio senza "contaminazioni" esterne.*
Faccio questa premessa per farvi capire il mio approccio alla lettura di **Eroi**, *il nr. 12 del semestrale* **Dylan Dog Color Fest** *(euro 5,50) che propone proprio una serie di incontri di Dylan Dog con vari personaggi bonelliani.*
Nell'albo si ripropone (credo sia ormai il terzo o giù di lì) team up *tra l'indagatore dell'incubo e* **Martin Mystère** *in una avventura particolare e divertente, ma ricca di tensione ad opera di* **Luigi Mignacco**, **Alfredo Castelli**, **Luigi Piccatto** *e* **Renato Riccio**, *con i colori di Overdrive Studio.*
Segue l'incontro tra Dylan Dog e **Nathan Never**: *un episodio scritto da* **Davide Rigamonti** *che riesce a rendere "realistica" l'impossibile avventura a due, grazie ad un escamotage narrativo forse un po' prevedibile, ma sicuramente funzionale. Ottimi i disegni di* **Ivan Calcaterra**, *colorati da un* **Fabio D'Auria** *in gran spolvero.*
Ma il "clou" dell'albo, a mio avviso, sono gli incontri con altri due personaggi ai quali sono particolarmente affezionato: **Napoleone** *e, soprattutto,* **Mister No**.
Napoleone è un personaggio di per sé particolare, forse troppo lontano dal fumetto popolare, tanto da non aver avuto la fortuna che meritava, pur lasciando un gran bel ricordo nel cuore dei lettori bonelliani. Ritrovarlo tra queste pagine è stata una vera sorpresa, soprattutto per come è stato sviluppato l'incontro tra due personaggi così differenti. Non dirò nulla per non rovinare la sorpresa ai lettori: vi basti sapere che i testi di questo team up *sono del maestro* **Carlo Ambrosini** *e che i disegni (che mai stancano) di quel genio di* **Paolo Bacilieri**, *colorati ottimamente da* **Erika Bendazzoli**.
Ho tenuto per ultimo l'incontro con **Jerry Drake** *detto Mister No, uno dei personaggi del panorama bonelliano che amo di più. Le sue avventure*

nel profondo verde amazzonico, le sue scorribande nelle strade di Manaus, le bevute al bar con l'amico Esse-Esse, il suo essere personaggio fuori dal comune, tutto questo me lo ha fatto amare in modo particolarmente forte. Il team up *con Dylan Dog è scritto da* **Michele Masiero** *ed illustrato da* **Fabio Civitelli** *(c'è da aggiungere altro?), impreziosito dagli splendidi colori di* **Luca Bertelè**. *Una breve – troppo breve! – avventura che invoglia la rilettura delle vecchie storie dell'eroe nato dalla penna di* **Sergio "Guido Nolitta" Bonelli** *e che non fa che accrescere il desiderio di ritrovare in edicola nuove storie del pilota di Manaus. Un episodio che, in parte, mi ha riconciliato con i* team up*: permettetemi di sperare, di sognare e – perchè no? – magari suggerire alla casa editrice di via Buonarroti un ritorno di Mister No in edicola.*

(Daniele Tarlazzi)



Trent 1

RW Lineachiara

Anche RW Edizioni "bonellizza" i fumetti franco-belgi. Come già più volte Editoriale Cosmo (ne parlavamo un paio di pagine fa) e GP Publishing ancora prima, anche la Casa novarese lancia una serie-contenitore da edicola per proporre, nel formato reso celebre da Tex e soci, delle produzioni d'Oltralpe. Si chiama **Lineachiara Bédé**, *ed è partita nel mese di maggio 2014 con le avventure di* **Trent** *(nr. 1, 94 pp b/n, euro 2,90).*

Opera di **Rodolphe Daniel Jacquette** *– in arte semplicemente* **Rodolphe** *– per i disegni di* **Luiz Eduardo de Oliveira**, *che si firma* **Leo**, *Philipp Trent è una giubba rossa canadese che viene inviato in missione tra le nevi delle gelide foreste del Nord America.*

Lo schema delle storie è un classico: un eroe solitario, dal passato ancora oscuro, ma comunque triste, che nel suo vagare si imbatte di volta in volta nel caso da risolvere, sia quello della bella fanciulla sperduta e inevitabilmente in pericolo (come nel primo dei due episodi di questo albo, L'uomo morto*) o il giovanissimo killer da fermare a tutti i costi (secondo episodio,* Il ragazzo*). Storie molto lineari, comunque di piacevole lettura, disegnate con tratto pulito e sicuro da Leo. Trent occuperà questa nuova testata per i primi quattro numeri.*

(Domenico Marinelli)

Topostorie 1

Disney/Panini

È tornato il **Prologo**! *Panini Comics ha lanciato una nuova collana di albi disneyani, modellata sui mitici* **Classici** *che, fin dagli anni Cinquanta, raccoglievano il meglio delle storie uscite su* **Topolino**, *selezionate per temi o argomenti. Intendiamoci: la Casa disneyana – fosse Mondadori, Disney Italia o adesso Panini – i volumi antologici li ha sempre fatti e continua farli, ma all'epoca di cui parliamo aveva l'abitudine di legare tra loro le varie storie con alcune pagine inedite, dando così origine a un'unica "storiona". Il volume si apriva quindi con il* Prologo*, l'avvio della storia stessa, che introduceva il lettore al tema. Autore storico di questi collegamenti inediti era il mitico* **Gian Giacomo Dalmasso**.

Con questa nuova collana, **Topostorie** *(nr. 1,* Dal Vesuvio con furore*, maggio 2014, euro 4,00), torna questa benemerita idea, ora scritta da* **Massimo**

Marconi, *che è anche il curatore della testata, per le tavole di* **Salvatore Deiana**.
Per cominciare in bellezza, ecco la tenebrosa **Amelia** *a cavalcioni della sua scopa magica davanti al Vesuvio in eruzione: obiettivo, ovviamente, la Numero Uno di* **Zio Paperone**, *cui la strega darà la caccia in avventure firmate da* **Mario Cortes**, **Giorgio Cavazzano**, **Stefano Intini**, **Silvia Ziche**, **Lara Molinari** *e* **Fabio Celoni** *(disegnatori);* **Claudio Salvatori**, **Lello Arena**, **Francesco Artibani**, **Carlo Gentina**, **Bruno Sarda e Bruno Concina** *(testi). Ma anche e soprattutto* **Carl Barks**, *con l'avventura* Zio Paperone e la fattucchiera, *storico esordio di Amelia nel 1961.*
(Antonio Marangi)

Real Life 1
Disney/Panini

London International High School. Non potrebbero essere più diverse tre loro, queste tre ragazze. Tanto **Amber Lee Thompson** *se la tira, convinta di avercela solo lei, altrettanto* **Alice Keats** *è romantica e trasognata, tutta presa a cercare il suo principe, e così* **Andrea Tanaka** *è ipertecnologica e studiosa, insomma, la solita secchiona. Sono così diverse da non potersi proprio sopportare a vicenda. E invece la preside le sbatte tutte e tre in biblioteca per punizione, a riordinare cataste di libri. E – quel che è peggio – senza smartphone! Oh cielo, tre interi pomeriggi sconnesse da* **Real Life**, *il social cui tutti, ma proprio tutti, DEVONO essere perennemente online! Se non sei online, non è una tragedia: semplicemente, NON ESISTI!*
Un brutto casino, senza via d'uscita. In verità, in biblioteca un computer collegato c'è, ma impossibile loggarsi, la preside le scoprirebbe subito. Molto meglio creare un nuovo account, quello di un ragazzo che non esiste, il ragazzo ideale, il ragazzo che ciascuna delle tre vorrebbe avere... Mamma mia quanto è figo "il nostro" **Thomas Anderson**!...
Proposto da **Disney** *nella linea* **Panini Magazines** *(nr. 1, giugno 2014, 64 pp a colori, euro 2,50), opera di* **Alessandro Ferrari** *(testi) e* **Alberto Zanon** *(disegni),* **Real Life** *è un fumetto chiaramente rivolto alle ragazze più giovani e molto ben confezionato, sia dal punto di vista dei disegni (godibilissime le*

"manghine" che saltano fuori di tanto in tanto a raffigurare lo stato d'animo delle protagoniste) che dei testi, con una trama lineare, ma con la giusta dose di tensione e mistero. Le tre "personagge" sono ovviamente studiate apposta per permettere alle lettrici di immedesimarsi nell'una o nell'altra, o di vedere in ciascuna di esse l'amica o la rivale di sempre, tanto che a fine fascicolo c'è anche il test per capire "come ti comporti nel mondo reale? Scopri se sei come @Amber, @Alice o @Andrea in #realLIFE".

(Matteo Giuli)

Capitan America: Leggenda Vivente

Panini Comics

La leggenda vivente: un titolo che dà risalto allo storico appellativo di **Capitan America**, *eroe nato nel pieno del Secondo conflitto mondiale, appena prima che anche gli USA imbracciassero le armi.*
E infatti in questa storia – una miniserie raccolta in albo unico da **Panini Comics** *(Marvel Universe nr. 22, aprile 2014, euro 4,30) – ritroviamo il Capitano tra Sovietici e nazisti nel 1945, intento a salvare la vita del bellicoso* **sergente Volkov**.
In seguito, lo stesso Volkov avrà incarichi molto importanti durante la Guerra Fredda, al tempo in cui **Steve Rogers** *era ibernato nel blocco di ghiaccio che lo avrebbe portato giovane, bello e aitante ad oggi. Arrivando al presente, i due si ritrovano faccia a faccia, in una situazione estremamente perigliosa, con forze oscure incombenti e lo spettro di nuovi conflitti all'orizzonte.*
Un continuo saltare tra tre epoche diverse caratterizzano questo La leggenda vivente, *sceneggiata da* **Andy Diggle** *su soggetto suo e di* **Eddie Robson** *e* **Adi Granov**. *Quest'ultimo è anche autore dei disegni del primo capitolo, mentre i successivi tre sono disegnati e colorati da* **Agustin Alessio**. *Un sacco di gente, dunque, per un'avventura che si legge in un fiato e che risente molto della versione cinematografica del Capitano: un grande soldato sì, ma soprattutto un efficientissimo agente segreto, reso graficamente (molto bene, senza eccessivi salti*

Il ritorno di Vampirella

Dai comunicati che girano in Rete, pare proprio che il pubblico statunitense potrà a brevissimo avere tra le mani nuove storie della mitica **Vampirella**.
L'eroina horror creata nel 1969 (45 anni portati gran bene!) da **Forrest Ackerman** *e* **Frank Frazetta** *è infatti riproposta in una nuova serie dalla* **Dynamite**, *ad opera di* **Nancy Collins** *e* **Patrick Berkenkotter**, *con le cover di* **Terry Dodson**.
Originariamente un'aliena del pianeta Drakulon (dove il sangue sostituiva l'acqua come elemento vitale) giunta sulla Terra, parzialmente ispirata alla **Barbarella** *di* **Jean Claude Forest**, *Vampirella ha alternato storie dal tono più horror ad altre più marcatamente erotiche, restando però sempre una vampira "buona" (soprattutto sotto la gestione di* **Archie Goodwin**), *tanto da avere problemi di coscienza quando doveva "pappar-si" qualche brava persona.*
E ora aspettiamo questa nuova versione anche nelle edicole nostrane.

di stile tra i due disegnatori) con elmetto e bombe a mano nelle giberne: lontanissimo quindi dal Cap Golden Age *o da quello anni Settanta.*

(Domenico Marinelli)

Mind MGMT 1

Panini Comics

C'è stato un tempo, prima della clamorosa maturazione dell'offerta targata **Image**, *in cui la* **Dark Horse** *poteva legittimamente aspirare – a livello sia quantitativo che qualitativo – al ruolo di "terza forza" del fumetto Usa, alle spalle del tradizionale duopolio Marvel-DC. Oggi non è più così, nondimeno nel catalogo del Cavallo Nero continuano a figurare serie e autori degni della massima considerazione. Un buon esempio è costituito da questa* **Mind MGMT**, *firmata (testi e disegni) dal talentuoso canadese* **Matt Kindt**, *che Panini ha avuto il fiuto di portare in Italia nel medesimo formato spillato da 24 pagine dell'edizione americana, offrendo tra l'altro il primo numero (a maggio) all'appetibilissimo prezzo di lancio di un solo euro.*

La storia comincia con un evento apparentemente inspiegabile, che coinvolge un aereo di linea, il volo 815 (a qualcuno viene in mente l'incipit di Lost?*): tutti coloro che erano a bordo hanno perso la memoria. O meglio, tutti tranne (forse) uno: un passeggero che risulta scomparso e del quale non si sa più nulla, tale* **Henry Lyme**. *Ce n'è più che a sufficienza per solleticare la curiosità della giovane giornalista* **Meru**, *che decide di indagare. Pessima idea: ben presto, infatti, la ragazza si imbatte in un'organizzazione segreta e in un ancor più segreto programma di controllo mentale. Inizia così un incubo fatto di morti, fughe precipitose e continui colpi di scena, a cavallo tra il mondo reale e una cupa dimensione onirica...*

Anche se questo albo d'esordio - come è ovvio - semina più domande che risposte, è già possibile apprezzare alcune caratteristiche salienti della nuova fatica di Kindt, che i lettori più attenti ricorderanno per storie come Super Spy *e* Revolver, *oltre che per l'ottimo graphic novel 3* Piani - La storia segreta

dell'Uomo Gigante, *che la stessa Panini renderà disponibile in Italia da luglio nella linea autoriale* 9L. *Tanto per cominciare, la narrazione frammentata e vagamente disturbante, zeppa di cambi di scena che però non abbassano il livello della tensione. E poi lo stile grafico, fatto di un disegno volutamente impreciso ma assai espressivo (molto più europeo che americano) e di un'originale impostazione della pagina, che vede le tavole racchiuse all'interno dei margini di un ipotetico "rapporto standard" della misteriosa organizzazione Mind MGMT.*

(Augusto Altobelli)

La Battaglia dell'Atomo

Panini Comics

Come ben sanno i fan degli **X-Men**, *e anche i semplici frequentatori occasionali del mondo X, i mutanti Marvel non sono affatto estranei ai viaggi nel tempo. Anzi, ci sono fin troppo abituati, come ben si nota anche al cinema con il kolossal* Giorni di un futuro passato *(ne parliamo nella rubrica di Cinema su questo stesso numero).*

L'ennesima riprova di questa vocazione arriva dal crossover **La Battaglia dell'Atomo**, *giunto alla conclusione con l'uscita dell'albo speciale* **La Battaglia dell'Atomo Omega** *(collana* Marvel World *22, maggio 2014, Panini Comics, euro 3,00). L'evento, concepito per celebrare i 50 anni degli uomini X si è dipanato negli ultimi due mesi sulle pagine delle testate* I Nuovissimi X-Men, Gli Incredibili X-Men, Wolverine & gli X-Men *e su due speciali (uno in apertura e uno in chiusura della saga):* La Battaglia dell'Atomo Alpha *e appunto questo* La Battaglia dell'Atomo Omega.

La trama è piuttosto semplice e fruibile anche senza particolari letture pregresse, a patto di avere una minima conoscenza dell'universo X e degli schieramenti venutisi a creare al suo interno in seguito al rilancio targato **Marvel Now!**.

Come si è potuto leggere negli ultimi mesi sulle pagine de I Nuovissimi X-Men, *di recente la formazione originale del gruppo – quella dei primissimi teenager degli anni Sessanta – è stata prelevata dal passato e*

Luglio, mese di Batman

Lo ha annunciato la **DC Comics** *e lo ha rilanciato l'autorevole sito d'informazione fumettistica* **Newsarama**: *a luglio, il familiare volto incappucciato di* **Batman** *conoscerà un'esposizione senza precedenti, facendo bella mostra di sé sulle copertine di ben* **21 albi** *della casa editrice (praticamente il doppio rispetto ai 10-12 su cui compare abitualmente).*

Per celebrare il 75mo compleanno del Cavaliere Oscuro, infatti, la DC (la cui ragione sociale, ricordiamolo, deriva proprio da **Detective Comics**, *la storica testata su cui Batman fece il suo esordio nel lontano 1939) ha deciso di commissionare una serie di variant cover ad altrettante superstar della matita. A rendere omaggio all'eroe di Gotham City saranno quindi artisti del calibro di* **Jim Steranko**, **Kevin Nowlan**, **Klaus Janson**, **Walt Simonson**, **Graham Nolan**, **Cliff Chiang**, **Sean Murphy**, **Dave Johnson**, **Dan Jurgens**, **Mike Kaluta** *e altri ancora.*

Le copertine in questione non riguarderanno solo le testate più strettamente legate al mondo di Batman, ma anche un gran numero di albi facenti capo alle altre "famiglie" DC, tra cui Superman, Green Lantern, The Flash e Wonder Woman.

Nell'immagine in alto, l'artwork di una di queste cover speciali: è quella di Detective Comics *n. 33, firmata dal grande Jim Steranko. Prosit.*

portata ai giorni nostri dalla **Bestia** *per poter ricordare ai mutanti del presente (soprattutto a* **Ciclope** *e ai suoi ribelli) il sogno di pacifica convivenza dell'ormai deceduto* **professor Xavier**. *E proprio questi ragazzini sono al centro delle vicende della saga: durante uno scontro con alcune* **Sentinelle**, *i temibili robot anti-mutanti, il giovane Ciclope sembra morto per qualche istante e, in seguito a questo avvenimento, il Ciclope del presente scompare dallo spazio-tempo. Fortunatamente è solo questione di pochi attimi, lo* **Scott** *"sbarbato" viene salvato e con lui anche la sua versione adulta, ma l'accaduto allarma non poco gli X-Men di oggi. I quali, mentre discutono della possibilità di riportare la formazione originale nel passato da cui proviene, vedono apparire davanti ai loro occhi nientemeno che gli X-Men del futuro (!), tra i quali figurano perfino* **Deadpool** *e* **Xorn**, *l'assassino di* **Jean Grey**...

Senza anticipare oltre per consentire a chi non l'aves-

Autoappassionati a fumetti

Il sito automobilistico **Autoappassionati.it** *ha ben pensato di lanciare una serie di strip autoconclusive dedicate al mondo dell'auto: nasce così* **AutoComics**, *progetto che "*vuol essere un prodotto editoriale di conquista, vogliamo infatti portare nuovi lettori sulle nostre pagine, non solo gli appassionati di auto, ma anche gli amanti del bel fumetto*", come ha scritto il direttore del webmagazine* **Federico Ferrero**. *È dunque un modo diverso per tenere informati i frequentatori del sito sulle novità del pianeta automotive. Il progetto è stato affidato a due grossi nomi delle Nuvole Parlanti, entrambi di vasta esperienza disneyana:* **Giorgio Figus** *e* **Paolo Mottura** *(recente disegnatore del Moby Dick paperoniano).*

La serie AutoComics *– presentata durante la recente Torino Comics – partirà da questo mese di giugno con l'episodio* Troppo sul serio, *dedicato alla Citroën C4 Cactus, avrà cadenza bisettimanale e sarà proposta anche in inglese e francese.*

se ancora letta di godere appieno della storia, possiamo solo dire che l'intero evento si snoda in un continuo alternarsi di varie versioni temporali degli X-Men e in incroci ad alta tensione tra la formazione ribelle di Ciclope e quella "istituzionale" di **Wolverine**. *E così, tra viaggi su e giù per il tempo e colpi di scena (alcuni più telefonati di altri), si arriva alla battaglia finale, le cui conseguenze per l'universo mutante non saranno affatto trascurabili.*

Quello che abbiamo appena finito di leggere appare come un crossover "vecchio stile" (analogamente a tutti i recenti eventi editoriali legati ai mutanti Marvel), vale a dire non presentato in una miniserie dedicata della durata di 6-8 mesi, ma sviluppato lungo diversi numeri delle varie serie regolari. Questo fatto comporta due vantaggi, il primo dei quali è senza dubbio la compressione dei tempi: pubblicando La Battaglia dell'Atomo *secondo questa logica, si è potuta creare una trama ad ampio respiro, ma "consumabile" nel giro di appena un paio mesi, a tutto vantaggio di un maggiore coinvolgimento nelle vicende narrate. In secondo luogo, tale formula editoriale ha permesso di vedere all'opera sulla saga diversi autori, tanto sul fronte artistico (che può vantare matite del calibro di* **Stuart Immonen**, **Chris Bachalo**, **Frank Cho**, **Esad Ribic**, **David Lopez**, *oltre al "nostro"* **Giuseppe Camuncoli**) *quanto su quello dei testi, a cui, nonostante l'evento sia stato gestito prevalentemente da* **Brian Michael Bendis**, *hanno contribuito altri nomi di spicco quali* **Jason Aaron** *e* **Brian Wodd**. *Risultato: una grande varietà narrativa e una visione più ampia e variegata di un evento destinato comunque a influenzare in profondità le prossime vicende degli Uomini X.*

La Battaglia dell'Atomo *è un'opera piacevole, ben confezionata da ogni punto di vista e che conferma l'ottimo momento di forma che stanno vivendo gli X-Men dopo l'approdo di Bendis al timone delle testate mutanti. Nessuno grida al capolavoro, certo, ma visto l'attuale livello medio dei comics Marvel e DC, possiamo certamente valutarlo positivamente.*

(Federico De Rosa)

Il mitico Ric Roland torna in Italia

«**Ric Roland** fu creato nel 1950 nel giornalino belga *Tintin*, che raccoglieva le avventure dell'omonimo personaggio, ad opera del disegnatore **Tibet** su testi di **André Duchateau**. Ric Roland assomiglia molto a Tintin; probabilmente il ragazzino con il ciuffo color carota, se fosse cresciuto (...), sarebbe diventato un giovanottone come Ric Roland. Anche lui fa il giornalista, ma in genere è sempre coinvolto in avventure che lo tengono lontano dalla redazione del giornale e dalla macchina per scrivere. (...) I casi in cui è coinvolto di solito Ric Roland sono quelli classici della letteratura poliziesca moderna: la lotta contro la malavita, lo spionaggio politico, quello industriale e i ricatti».

Così, nel lontano 1976, il leggendario **Manuale dei Fumetti** *presentava ai suoi giovani lettori Ric Roland. Personaggio che oggi – oltre trent'anni dopo la sua ultima apparizione italiana – torna nelle nostre edicole, su iniziativa di* **RCS**, *che lo propone in abbinamento alla* **Gazzetta** *e al* **Corriere della Sera**.

A partire dall'11 giugno 2014, con cadenza settimanale, la serie proporrà 30 fascicoli che ci terranno compagnia fino alla fine del 2014 (anche se l'opera potrebbe proseguire fino a coprire tutte le avventure del personaggio, come già successo con le precedenti analoghe iniziative su Michel Vaillant e Lucky Luke). Il bel Ric Roland (in originale, **Ric Hochet**) *torna così a vivere le sue avventure poliziesche, accorrendo in aiuto del commissario* **Boudon** *e di sua nipote* **Nadine**.

Si parte con **Requiem per una star**, *44 tavole uscite originariamente in Belgio nel 1972. Il primo albo, come il secondo, è proposto al prezzo promozionale di 1,00 euro, i successivi a 2,99.*

Questi i primi titoli previsti dal piano dell'opera:

1 (11/06/14) Requiem per una star
2 (18/06/14) L'uomo senza passato
3 (25/06/14) Inchiesta nel tempo
4 (02/07/14) I segni della paura
5 (09/07/14) Incubo per Ric Roland
6 (16/07/14) Gli spettri della notte
7 (23/07/14) Trappola a Le Havre
8 (30/07/14) L'uomo che porta sfortuna
9 (06/08/14) Attenzione! Extraterrestri!
10 (13/08/14) Caccia al reporter
11 (20/08/14) La linea della morte
12 (27/08/14) La pista rossa

Maggiori informazioni e la possibilità di acquistare la serie in blocco sono disponibili sul sito **http://goo.gl/c02LZs**

Auguri Paperino!

Uscito a inizio giugno un nuovo albo celebrativo di **Topolino** *(n. 3054, data di cover 10 giugno 2014, Panini Comics, euro 2,40): stavolta però, il protagonista dei festeggiamenti non è il sorcio-detective, ma il suo più celebre collega, quel* **Donald Duck** *che esattamente 80 anni fa – il 9 giugno del 1934 – irrompeva sugli schermi cinematografici in compagnia... di una gallina, anzi, di una* gallinella saggia, **The Wise Little Hen**, *in un celeberrimo episodio delle* Silly Simphonies. *Sulla copertina di questo albo, però,* **Paperino** *interpreta un altro cartoon,* Steamboat Willie, *piazzandosi al timone (del giornale e del vascello) al posto di* **Mickey Mouse**.

*Un numero da collezione, perché "*Una grande festa si prepara a Paperopoli e tra tutti gli appassionati di fumetti: Paperino, il papero più simpatico e sfortunato della famiglia Disney, presto festeggerà il suo compleanno*" si dice nella presentazione ufficiale di questo albo "*impreziosito dalla copertina firmata dal maestro **Giorgio Cavazzano**" *e che contiene quattro storie celebrative inedite. "*La prima, intitolata *La filosofia di Paperino*, è stata scritta da **Tito Faraci** insieme con il filosofo della scienza **Giulio Giorello** e disegnata da **Silvia Ziche**. La divertente vicenda vede Paperino recarsi in un mega hotel per partecipare a un convegno di ferramenta per conto di una delle aziende di Zio Paperone; a causa di un errore, però, si ritroverà protagonista in una conferenza di dotti filosofi. La storia a bivi *Paperino 6 unico*, invece, è un'occasione per il lettore per cimentarsi con le scelte di vita del papero e ripassare i tratti della sua personalità, anche grazie all'aiuto dei suoi cari, da Paperina ad Archimede, passando per Qui, Quo e Qua. Un'altra avventura nasce da un'idea a sfondo ambientalista dell'attrice **Paola Cortellesi**, che per l'occasione 'promuove' Paperino alla carica di Gran Mogol*".*

Ma la parte migliore dell'albo per noi Sbam-*fans è certamente la galleria di omaggi che grandi e grandissime firme del fumetto – alcune di generi lontanissimi dagli standard disneyani – hanno dedicato al papero più famoso del globo: su queste pagine troviamo infatti illustrazioni paperinesche di Zerocalcare, Giacomo Bevilacqua, Menotti, Gabriella Giandelli, Paolo Bacilieri, Claudio Villa, Gabriele Dell'Otto, Francesca Ghermandi, Riccardo Burchielli e Francesco Mattina (di Italian Job Studio), Otto Gabos, Giuseppe Camuncoli, Bruno Bozzetto, Thorsten Hasenkamm, Alessandro Baronciani, Silver e Milo Manara! Ma a proposito di* **Topolino**: *spifferi di corridoio annunciano una nuova grande saga, ancora segretissima, per il prossimo novembre, stavolta con i Topi protagonisti...*

Flash/Wonder Woman 7

RW Lion

Ammettiamolo: quando, nello scorso autunno, RW Lion ha deciso di accorpare in un unico mensile le serie di **Flash** *e* **Wonder Woman**, *molti DC fan italiani si sono lasciati scappare un sospiro di sollievo. Non solo perché ciò voleva dire abbandonare finalmente al loro destino indigeribili comprimari del tenore di* **Capitan Atom** *e* **Firestorm**, *le cui testate americane, non a caso, hanno avuto vita breve. E neppure per una questione di puro e semplice risparmio, anche se di questi tempi acquistare solamente un albo*

(che, essendo distribuito anche in edicola, costa solo 3,95 euro) invece di due (a 4,95 euro l'uno) fa una certa differenza. No, in questo caso il discorso era essenzialmente qualitativo, visto che dalla succitata "fusione" ha avuto origine quello che oggi è forse uno dei migliori spillati del panorama supereroistico nazionale, di sicuro il migliore tra quelli di casa DC, in attesa di capire se i nuovi team creativi di **Lanterna Verde** *si riveleranno all'altezza dei loro eccellenti predecessori.*

Intendiamoci, qui nessuno urla al capolavoro. Però è indubbio che tutte e tre le serie presenti sull'albo (non va dimenticato che, oltre quelle del Velocista scarlatto e della Principessa amazzone, c'è anche la validissima **Aquaman***) si attestano ad ogni uscita su livelli almeno medio-alti, tali da appagare tanto gli appassionati intransigenti quanto i lettori occasionali.*

*Ne è un buon esempio l'ultimo numero approdato sugli scaffali di edicole e fumetterie (*Flash/Wonder Woman *n. 7, 3,95 euro), che si apre con la quarta parte della saga* **Anti***, ben orchestrata come al solito dall'affiatato duo composto da* **Francis Manapul** *(co-autore e disegnatore) e* **Brian Buccellato** *(co-autore e colorista): chi è l'Anti-Flash, la versione distorta del nostro eroe capace di riavvolgere il tempo a proprio piacimento, che nei numeri scorsi ha già assassinato tre persone legate alla Forza della Velocità? Fino a poco fa, tutti gli indizi parevano convergere sul dottor Darwin Elias, scienziato cinico e manipolatore. La realtà però è diversa e il pericolo, se possibile, addirittura più mortale...*

A seguire, nuovo round tra **Wonder Woman***,* **Guerra** *(figlio di Era e Zeus e antico maestro di Diana),* **Orion** *dei Nuovi Dei e l'esercito dello spietato* **Primogenito***, ansioso di impossessarsi del trono dell'Olimpo. Ai testi, un sempre più convincente* **Brian Azzarello***, autore che non ha certo bisogno*

di presentazioni ma che, per il suo stile eminentemente noir, aveva all'inizio suscitato alcuni dubbi nei fan più tradizionalisti. Dubbi dissipati numero dopo numero grazie a una scrittura che coinvolge e che riesce a innovare il personaggio senza snaturarlo, ben assecondata dai disegni di **Cliff Chiang**.

Chiude le danze la superstar **Geoff Johns**, *supportato da* **Tony Bedard** *e dalle matite di* **Geraldo Borges**, *con un episodio della serie* Aquaman *(a parere di chi scrive, una delle più belle eredità del reboot del 2011) incentrato sulla figura del Signore dell'Oceano, fratellastro di Aquaman che ha recentemente attaccato il mondo di superficie. Stoppato dallo stesso Aquaman, si trova adesso in carcere, in attesa del processo. Ma non ci rimarrà a lungo, come potrete scoprire leggendo questa storia che, tra l'altro, funge in qualche modo da "assaggio" di* **Forever Evil**, *il nuovo eventone DC nato dalle ceneri di Trinity War.*

Nuove serie RW

RW Lion

Riparte da 1 la serie che RW Lion dedica alla squadra "giovane" del suo universo super-eroistico, un classico espediente editoriale per facilitare l'"ingresso" alla serie di nuovi lettori, ignari della sterminata continuity che grava sulle spalle degli eroi. **Scott Lobdell**, **Justin Jordan**, **Aaron Kuder**, **Angel Unzueta**, **Robson Rocha** *e* **Aaron Kuder** *ci presentano i Giovani Titani spediti nel futuro, senza possibilità di ritorno. L'unica che può salvare* **Red Robin** *e compagnia è* **Raven**. *Una vicenda che si sviluppa a margine del mega-evento* **Forever Evil**.

In parallelo, sempre RW Lion propone altre due collane "da 1": **Superman l'Uomo d'Acciaio** *(in vendita a 2,95 euro, ma è disponibile anche la versione con copertina variant olografica in sciccosissimo 3D a 8,95 euro), con le serie* Batman Superman *(di* **Greg Pak** *e* **Jae Lee***)* *e* Superman Unchained *(di* **Scott Sneyder** *e* **Jim Lee***), e la nuova collana dedicata a un mito degli anni Ottanta:* **He-Man and the Masters of the Universe**, *in albi da 48 pagine a euro 2,75. Il tutto già dalla fine di maggio 2014.*

COMICS SBAM!

Stefano Rossi

I Boletus

"Salve, sono Stefano Rossi, *in arte* Steph. *Vi propongo queste strisce che ho realizzato col computer. Sono ormai un tipo attempato, che da anni fa tutto un altro tipo di lavoro. L'idea di questi disegni risale all'era paleolitica, quando avevo 17 anni, e li realizzavo in bianco e nero, con china o pennarelli. Proposi i miei personaggi alla* Settimana enigmistica *per la rubrica '*Questo l'ho fatto io*' e ne diventai una presenza quasi fissa. Avrei dovuto avere anche spazio su* Il Giorno*, ma per eventi particolari sfumò. Non insistetti più di tanto e smisi per vari motivi. Con l'avvento della tecnologia, dopo millanta e più anni, ho ripreso in mano quei vecchi disegni per riproporli in questa nuova veste. Ora sto insegnando anche a mio figlio il disegno dei miei* Boletus *per insistere e portare avanti questa mia insana idea di personaggi... del sottobosco".*

Quel gufo mi guarda...

...la luna mi sorride e le stelle mi parlano...

...le nuvole mi dedicano mille disegni...

La devo smettere di farmi le canne!!

Eppure era qui!

Eppure era qui!

Eppure era qui!

Cosa diavolo stai cercando Pino?

Non lo ricordo più!

Sei un ciccione ignorante!!

Tu sei un maiale!!

Ti strappo il naso!

Ti tolgo un occhio!

La volete piantare o vi devo sistemare io?

AHAHAHAH che buffo!!

Lo vedi Gustavo,è un tipo molto precoce!

Ha imparato prima a scrivere che a leggere...

...infatti scriveva e si chiedeva:ma che cavolo ho scritto!!

Ciao gente!

Hei,ma io ti conosco! Non sei quello che chiamano l'arterio Tino?

E perché lo chiamano "arterio" ?

Non mi chiamano"arterio"!! Nessuno può chiamarmi"arterio"!!

Solo perchè sono nervoso!! Gli spacco la faccia a chi mi chiama "arterio"!!

Io sono calmo,calmissimo!!

Adesso hai capito perchè lo chiamano "arterio"?

Andrea,avrei bisogno di aiuto...soffro di terribili amnesie!

E da quando succede?

Da quando succede cosa?

Ciao Ugo.
Ciao Vito.

Scusa,ma
lei chi è?

Sì,non la conosci,si
chiama Marta,sai ,l'ho
sposata ieri !!

Tutta?

Attenzione,si
prevedono perturbazioni
per le ore 16!

Beh?

Acc. Questa
si chiama indiscussa
autorità !
Ah ecco!!

Certamente!

Vi ricordate di Aldo?

Era un vero ritardatario..

...il suo funerale era finito...

...e lui non era ancora morto!!

Come mai così triste,Attilio ?

Sai, il dottore mi ha dato lo sciroppo per farmi tornare le forze!!

E qual'è il problema?

Non riesco a svitare il tappo!!!!

Ma è proprio tutto così perfetto in The Walking Dead?

Una fama planetaria, un clamoroso successo, legioni di ammiratori. Ma è tutt'oro quel che luce? Il dibattito è aperto.

di Antonio Marangi

Un articolo che vorrebbe essere il provocatorio (?) inizio di un dibattito. Tema: ***The Walking Dead***, la celeberrima saga di **Robert Kirkman**, lanciata da **Image** e portata in Italia da **saldaPress**, in volumi e poi anche in formato albi bonellidi da edicola. Una serie che – anche grazie alla trasposizione in **serial tv** – conta legioni di ammiratori e innumerevoli tentativi di imitazione (che manco la *Settimana Enigmistica*), o per lo meno di "omaggi", variazioni sul tema, titoli "liberamente ispirati". Un qualcosa insomma che è riuscita a spodestare i vampiri dall'immaginario orrorifico collettivo per sostituirli con zombie putrefatti e perennemente affamati. Una meraviglia dunque.

Meraviglia che ha ovviamente coinvolto anche noi di *Sbam!*, che non manchiamo di parlare con relativa frequenza dell'opera kirkmaniana, sullo *Sbam*sito come su queste pagine. Se per caso non conoscete *TWD* (davvero???), vi invitiamo a risintonizzarvi col resto del pianeta leggendo i nostri arretrati (o meglio ancora l'opera stessa).

Ma è tutt'oro quel che luce? È possibile dare una

lettura che vada oltre lo stupore che la saga suscita in chiunque ci si appropinqui la prima volta? Proviamo a ragionarci su.

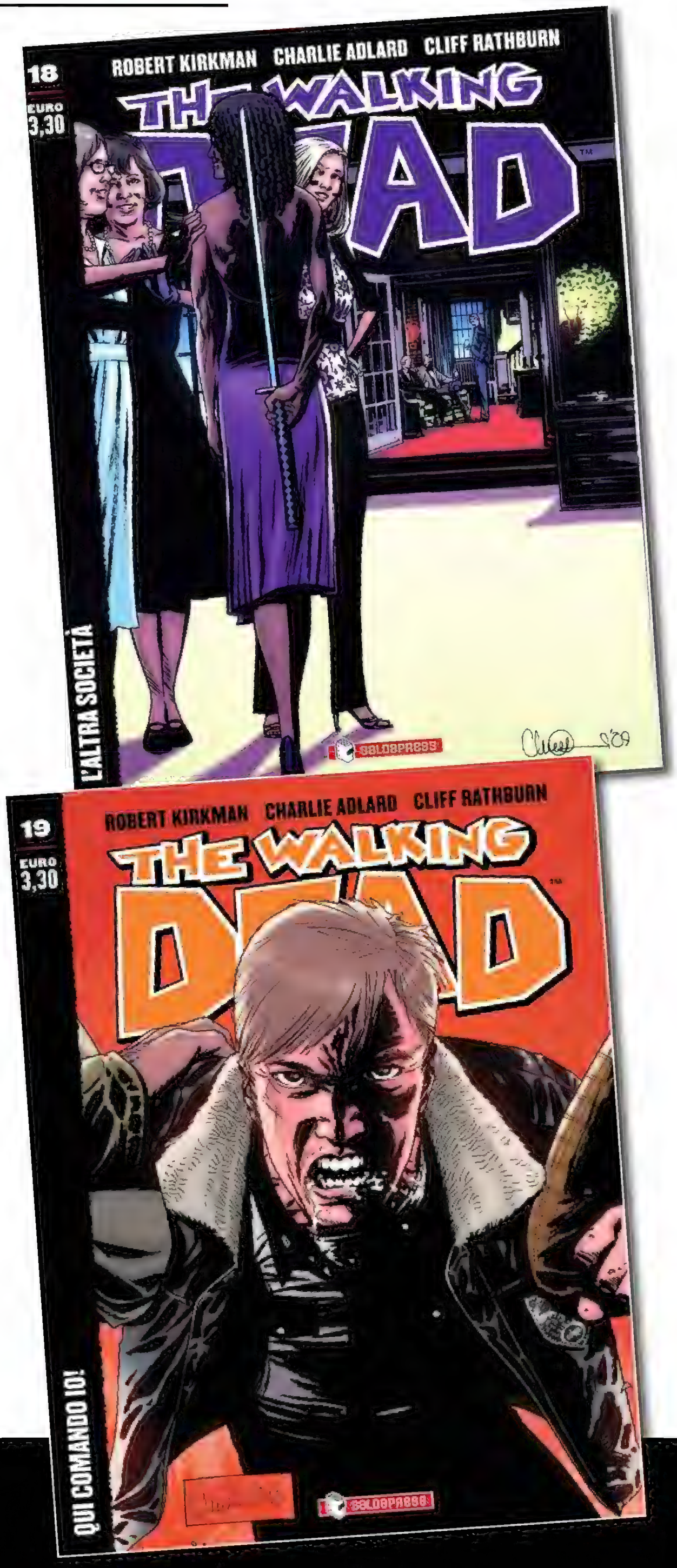
Premessa doverosa: noi di *Sbam!* abbiamo sempre dato più spazio alla versione da edicola di *TWD*, più "indietro" rispetto a quella in volume, per non spoilerare i lettori della prima. Qui invece dovremo per forza spingerci oltre. Uomini avvisati...

Come ben noto, l'opera di Kirkman si presenta come un **horror**, ma horror non è, almeno non nel senso classico: la massa di **zombie** non serve per spaventare, ma è evidentemente solo un pretesto per porre i protagonisti nelle situazioni più estreme, ai limiti della resistenza psicofisica, in condizioni sempre più disperate. Lutti, morti violente, brevi luci di speranze inesorabilmente colpite da tremende disillusioni, tutto si sussegue senza sosta sulla capoccia di **Rick** e soci. Ma tutte queste situazioni non sono quasi mai causate dagli zombie, quanto dai sopravvissuti, dagli umani ancora vivi e dalle loro mille reazioni alla follia del mondo in cui si dibattono. Chiaro il messaggio: il vero orrore è nella mente dell'uomo, non nei mostri. Perfetto.

Questo però porta a una ripetitività di fondo della trama. La sequenza è invariabilmente sempre più o meno questa: *pericolo - paura - ricerca di una fuga - approdo a una soluzione che sembra meravigliosa - speranza - nuova tragedia - disillusione - fuga*. Quindi di nuovo *paura, ricerca della soluzione*, ecc... Rick si sveglia nel letto d'ospedale, si trova in pericolo mortale, si salva e ritrova la famiglia. Quando il camper-rifugio si rivela (molto presto) essere soluzione inidonea, ecco la fattoria di **Hershel**, cibo, pareti, sicurezza. Non dura. E arriva la prigione: cosa meglio di un penitenziario per avere davanti a sè solide mura e difese efficaci? Ma ecco il **Governatore** e la guerra contro la comunità di **Woodbury**. Rick è colpito dal lutto più tremendo, il suo gruppo è disperso. Fino all'arrivo ad **Alexandria**. E di nuovo cibo, mura difensive, tranquillità apparente. Ma le difese cedono, un nuovo terribile dramma personale per Rick, la mutilazione di **Carl**, l'arrivo dei **Salvatori** del bieco **Negan**...

Ciascuno di questi avvenimenti porta a cambi nelle convinzioni dei superstiti, di volta in volta spiegati in lunghi (talvolta moooolto lunghi...) dialoghi con cui i personaggi si confidano tra loro e si confrontano per decidere il da farsi, dando luogo a una alternanza di episodi di grande azione e di grande riflessione.

Situazioni susseguenti in una **sinusoide di momenti ricorrenti**, dunque. Ma allora in cosa sta la **tensione** che comunque avvinghia il lettore costringendolo a sudarsi l'attesa dell'uscita seguente? Verrebbe da dire: solo nella **situazione contingente**. Scoprire come farà Rick a risolvere la tragedia del giorno, sapere chi sarà il prossimo a morire, e anche – perché no? – *come* costui morirà (e qui la fantasia a Kirkman non manca certo, senza risparmiare scene splatter, donne & bambini innocenti, assassini improvvisati, torture, sadismo...). Una spirale almeno teoricamente **senza fine**.



Anche i **personaggi non sono importanti**: del gruppo originale del primo volume è rimasto davvero poco, il "ricambio" degli interpreti è continuo e costante, i ruoli invece rimangono stabili. Rick – ad esempio – ha sempre bisogno di una "spalla" forte, di un suo personale "**Lothar**" che gli faccia da braccio armato. È stato questo il ruolo di **Tyreese** e di **Abraham**, per arrivare poi a **Jesus** (notare il sottile gioco di nomi, dall'Antico al Nuovo Testamento...). Su questa base, non serve neanche caratterizzare troppo i personaggi, che infatti rimangono spesso anonimi, qualche volta poco più che comparse sullo sfondo. Con le sole eccezioni di Rick e **Michonne**, e più avanti di **Andrea** e Carl, nessun personaggio è particolarmente approfondito, di molti di loro non si sa quasi nulla. Pura carne da cannone (o... da digestione, in questo caso). Perfino i disegni seguono questa logica: nelle pur spettacolari tavole di **Charlie Adlard**, ottimamente arricchite e completate da **Cliff Rathburn**, non è raro "confondere" le facce. Soprattutto nelle scene corali dei primi volumi, molti personaggi non hanno un qualche tratto caratteristico che li distingua a colpo d'occhio.

Infine, come in tutti i grandi **affreschi narrativi**, forse anche qui è giusto (o è meglio) non porsi domande sulla **logicità di certi aspetti**, altrimenti crollerebbe tutto il castello. Ad esempio: se gli zombie "sopravvivono" mangiando carne umana onde non imputridire del tutto, come fanno a essere così tanti, considerando invece quanto pochi sono gli umani "disponibili"? Oppure: se i pochi umani si contendono il cibo rimasto, per quanto ancora potranno andare avanti con ciò che resta nei centri commerciali? Oltre alla domanda delle domande: **cosa diavolo è successo al mondo per ridursi così?** La risposta, molto probabilmente, chiuderebbe la saga di Kirkman.

Detto tutto questo: quando diavolo esce il prossimo volume???

Gli albi 18 e 19 della collana da edicola di The Walking Dead: *il gruppo di RIck è giunto ad Alexandria, ma l'apparente benessere dura davvero poco...*

L'ANGOLO DEL TARLO

by Daniele Tarlazzi

CINEMA

The Amazing Spider-Man 2

IL POTERE DI ELECTRO

Regia: *Marc Webb*
Durata: *142 min.* - **USA 2014**
Produzione: *Warner Bros Italia*
Attori principali: *Andrew Garfield (Spider-Man /Peter Parker), Emma Stone (Gwen Stacy), Jamie Foxx (Electro/Matt Dillon), Dane DeHaan (Goblin/Harry Osborn), Sally Field (zia May), Campbell Scott (Richard Parker), Paul Giamatti (Rhino)*

Seconda "puntata" del reboot ragnesco cui sta lavorando Marc Webb. Tra Gwen, Electro, Goblin, Rhino e non solo, il povero Andrew Garfield ha di che farsi girare la testa, e non per gli effetti 3D

di Domenico Marinelli

Quasi due anni dopo il primo episodio della nuova trilogia ragnesca, ecco di nuovo **Andrew Garfield** svolazzare tra i grattacieli newyorkesi sui megaschermi di tutta Italia in ***The Amazing Spider-Man 2: il Potere di Electro***, regia sempre di **Marc Webb**.

Trattandosi di un sequel, il film non ha l'obbligo di impiegare metà del suo tempo per la narrazione delle origini dei superpoteri dell'eroe e ha quindi il vantaggio di poter partire subito con l'azione. E infatti di azione se ne vede tanta, con ben tre trame diverse (!) che si incrociano e sovappongono fino al finale: la storia di **Electro**, quella di **Harry/Goblin** e quella della soluzione del mistero di **Richard Parker**, babbo di **Peter**, lasciata in sospeso nel primo episodio.

Non basta: larga parte della pellicola è occupata anche dai bisticci amorosi e dalle languide meditazioni adolescenziali di Peter e **Gwen**, mentre alla fine del film fa la sua apparizione anche la mega-armatura robotica di **Rhino**. Alla fin fine, dunque, tantissima carne al fuoco per un film dal taglio decisamente teen-oriented (i più "grandi" invece si sono annoiati un bel po'...), che finisce forse per soffrire dello stesso "troppo" che appesantiva il terzo film della precedente trilogia di **Sam Raimi**.

Electro, protagonista fin dal titolo (almeno quello italiano) è visto da Webb come uno sfigatissimo nerd dall'autostima sottozero, fan accanito dell'**Uomo Ragno**, fino al fatale incidente che lo renderà una batteria vivente. Un Electro versione ***Ultimate***, dunque, molto diverso dal simpatico lestofante con la maschera a forma di fulmini incrociati che tormenta lo Spidey "normale" fin dai primi anni Sessanta. Sempre al mondo *Ultimate* si riferisce anche la versione di Rhino in armatura. Ma quanto ci sarebbe piaciuto vedere la resa cinematografica del Rhino classico, quello con la pelle di rinoceronte e il cornone tra gli occhi...

Rispetto al primo film, stavolta vediamo anche **Norman Osborn**, seppure per poco tempo, visto che lascia subito il palcoscenico al figliuolo. Continua a latitare invece **J. J. Jameson**, che però questa volta è almeno nominato in un paio di occasioni. E compare anche **Felicia Hardy**, che però nulla ha a che fare con la **Gatta Nera**. Spettacolari le scene d'azione, decisamente a prova di vertigine ed evidentemente studiate per la versione 3D. Simpatiche la caratterizzazioni più fumettose, come lo scienziato un po' sballato che ha inevitabilmente l'accento tedesco. Eccellente la trovata di utilizzare come suoneria del cellulare di Peter la storica *Spider-Man Theme*, celeberrima fin dai tempi di *SuperGulp!*. E il grande **Stan**? C'è anche lui, anzi, compare molto presto per il suo solio cameo.

Non spoileriamo niente sulla trama, seppure ormai ben nota: certamente però, gli spettatori più agés e più affezionati all'Arrampicamuri, magari presenti in sala solo per accompagnare figli o nipotini, avranno una stretta al cuore quando vedranno Gwen indossare un bel cappottino verde su un certo ponte...

CINEMA

X-Men
GIORNI DI UN FUTURO PASSATO

Regia: *Bryan Singer*
Durata: *130 min.* **USA 2014**
Produzione: *20th Century Fox*
Distribuzione: *Walt Disney Studios*
Attori principali: *Hugh Jackman (Wolverine), James McAvoy (Professor X giovane), Michael Fassbender (Magneto giovane), Jennifer Lawrence (Mystica), Halle Berry (Tempesta), Nicholas Hoult (Hank McCoy), Ellen Page (Kitty Pryde), Peter Dinklage (Bolivar Trask), Ian McKellen (Magneto anziano), Patrick Stewart (Professor X anziano)*

I viaggi nel tempo sono ormai una costante per l'universo mutante e la sua versione cinematografica non è certo esclusa: Bryan Singer recupera uno dei capolavori di Chris Claremont per un film spettacolare

di Matteo Giuli

Una pellicola che riesce ad essere sequel contemporaneamente di **due film** precedenti – per di più complessi come ogni saga mutante che si rispetti –, riannodando i fili di molteplici sottotrame e fornendo nel contempo una storia avvincente e coinvolgente per il pubblico: signori, questo è ***X-Men: Giorni di un futuro passato***.

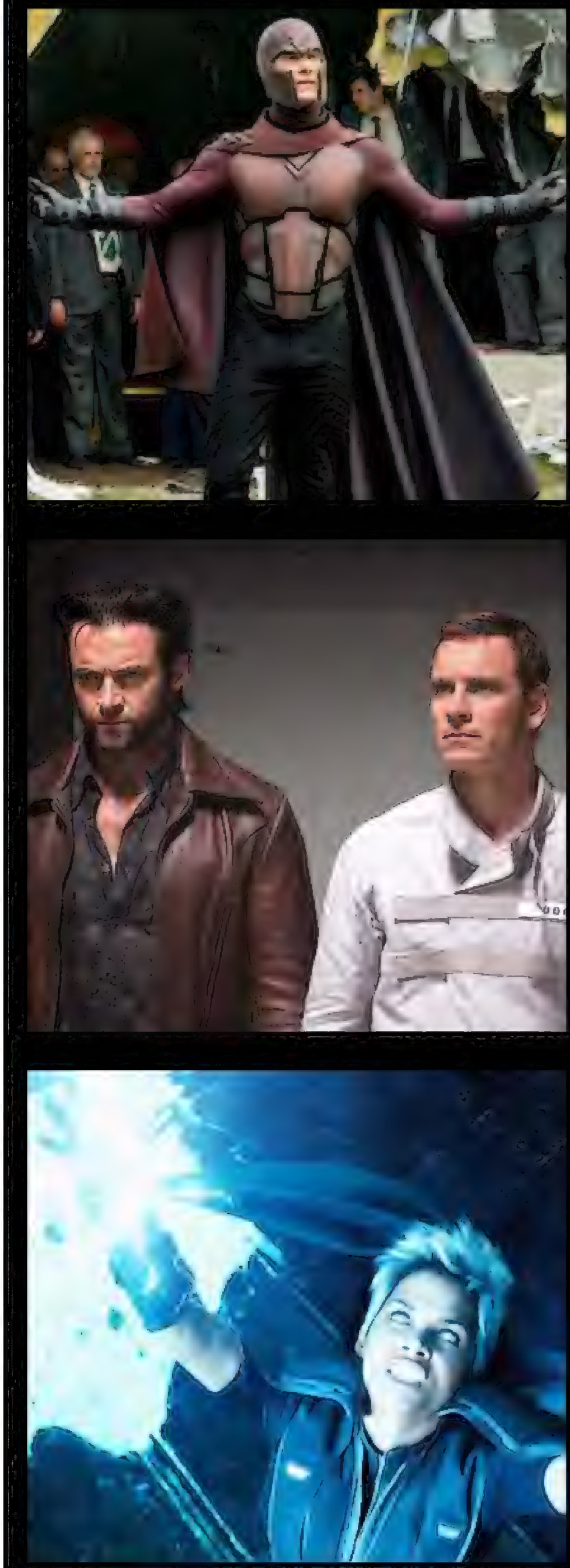
Per essere certi di un tale risultato, la produzione ha pensato bene di mettere in campo il meglio su piazza: il regista che più di chiunque altro ha saputo rendere al meglio la versione cinematografica del mondo X – **Bryan Singer** – e una delle storie mutanti migliori di tutti i tempi, quel *Giorni di un futuro passato* che **big-Claremont** scrisse nel 1981.

Il film si ricollega idealmente sia a *X-Men: Conflitto finale* (Brett Ratner 2006) che *X-Men: L'inizio* (Matthew Vaughn 2011) – film che avevano suscitato reazioni molto diverse: criticatissimo il primo, molto apprezzato il secondo –, recuperandone anche buona parte dei cast.

In un futuro ipotetico, ma abbastanza prossimo (tra una decina d'anni o giù di lì), i mutanti sono messi decisamente male: i pochi sopravvissuti si arrabattano come possono per difendersi dalle **Sentinelle**, robot anti-mutante giunti a un livello di evoluzione altissimo e in grado di adattarsi al potere della vittima di turno. Una sorta di contrappasso dantesco impersonati da robottoni mutaforma, per molti versi in debito con *Matrix*. L'unico modo che gli X-Men hanno di salvarsi è sfruttare il potere di **Kitty Pryde**, fanciulla che rimanda indietro nel tempo, a tre-quattro giorni prima, la coscienza del crono-mutante **Alfiere**, che può così avvisare del pericolo i suoi compagni e permettere loro di spostarsi altrove, per evitare lo scontro con le macchine assassine. Da qui l'idea geniale: perché non andare allora di molto indietro nel tempo per impedire la creazione stessa delle Sentinelle e modificare la storia seguente fino a oggi? Sono i grossi calibri, **Xavier** e **Magneto**, ad architettare il piano, mentre il prescelto per questo viaggio estremo non può essere che **Wolverine**, l'unico con un potere tale da permettere al suo cervello di rigenerarsi dalla "frittura" che un simile salto temporale comporta (nonché l'unico del cast in grado di attirare in sala folle ocaniche adeguate alle attese, va da sé).

Parte da qui la trama su doppio binario del film: Wolverine si risveglia nel **1973**, in piena crisi post-Vietnam (e giusto poco dopo la conclusione di *X-Men: L'inizio*), per incontrare Magneto e Xavier giovani: purtroppo però, il buon professore è in disarmo e depresso, i suoi mutanti sono morti in Vietnam e lui vive da autorecluso insieme allo scienziato nerd **Hank McCoy** (la **Bestia**); Magneto invece è addirittura incarcerato nel Pentagono, accusato dell'omicidio di Kennedy (naaaaaaaah!!!). La missione è chiara: fermare la mutaforma **Mystica** prima che tenti di uccidere **Bolivar Trask**, inventore delle Sentinelle, che proprio dal suo dna trarrà il segreto per costruire le macchine assassine. Nel futuro, intanto, le stesse macchine friggono uno dopo l'altro gli X-Men superstiti, impegnati nella disperata difesa del corpo di Logan, disteso in stato catatonico su un tavolo di pietra: se restasse ucciso, anche il suo *io* del passato ne farebbe le spese...

Il tema dei viaggi nel tempo e delle distorsioni tempo-



◆ *L'uscita del film ha dato a Panini Comics la possibilità di riproporre la mitica saga di Chris Claremont e John Byrne in volume: 208 pagine a colori, 17,00 euro.*

rali che questi provocano è oggi un *must* per il mondo X (basti pensare all'attuale saga dei **Nuovissimi X-Men** e alla recentissima ***Battaglia dell'Atomo***), ma era una primizia all'epoca della storia di Claremont. Dei film cui *Giorni di un futuro passato* fa riferimento rimane qualche "buco" che sarebbe stato da chiarire: Xavier era morto, ad esempio, mentre in questo futuro è vivo e vegeto; Magneto aveva perso i poteri e qui lo ritroviamo quanto mai battagliero.

Riguardo l'originale graphic novel di Claremont, il film rispetta il concetto di base, ma sono molte le libertà che si prende sui protagonisti: nel film, ad esempio, è Kitty Pryde a creare i presupposti del viaggio, mentre nel fumetto è lei stessa la protagonista del medesimo, provocato invece da **Rachel Summers**. E se il film passa dal futuro (prossimo) ad un passato relativamente remoto, il fumetto passava dal futuro (un futuro che Claremont fissava... nel 2013!) al presente (inteso come presente del lettore dell'epoca, il 1981). Ma sono comunque dettagli perdonabili, giustificati dalle esigenze narrative di un film molto ben confezionato. Una sequenza su tutte: l'evasione di Magneto con la collaborazione di **Pietro Maximoff**, futuro **Quicksilver**. Da cineteca.

Un'ultima chicca: il solito sketch di fine film, quello dopo i titoli di coda, è ambientato nell'antico Egitto, mentre la folla acclama un certo **En Sabah Nur**. E qui il cuore di ogni X-fan fa un balzo...

Poldino Spaccaferro

Viva i kolossal super-eroici, ma per fortuna i cinecomics non sono solo quelli: previsto per il prossimo autunno in Francia un lungometraggio "dal vero" dedicato al mitico Poldino

Non solo **Puffi**: il grande **Pierre Culliford**, in arte **Peyo**, ha al suo attivo anche un personaggio popolarissimo oltralpe (e ben noto anche da noi grazie al *Corrierino*), uno dei classici "bambini terribili" che sono alla base della storia intera del Fumetto: **Poldino Spaccaferro**, meglio noto in patria come **Benoit Brisefer**.

Rispetto a tanti altri suoi "colleghi", Poldino è caratterizzato da una forza erculea che utilizza sempre a fin di bene e di cui non abusa mai, restando un bravo bambino rispettoso della maestra. Unico inghippo: perde i suoi poteri se è raffreddato! Il prossimo ottobre uscirà in Francia il film ***Les Taxies rouge***, che riprende la trama della prima avventura del personaggio (riproposta solo pochi mesi fa anche in Italia da **RW Edizioni** nella sua collana *Lineachiara*): prodotto dalla Disney francese, vedrà la regia di **Manuel Pradal**. Tra gli attori, il piccolo protagonista sarà interpretato da **Leopold Hulet**, mentre il commissario sarà **Hippolyte Girardot**, l'autista **Gérard Jugnot**, il cattivo **Jean Reno**, e la signora Adolfina **Evelyne Buyle**.

IN ARRIVO...

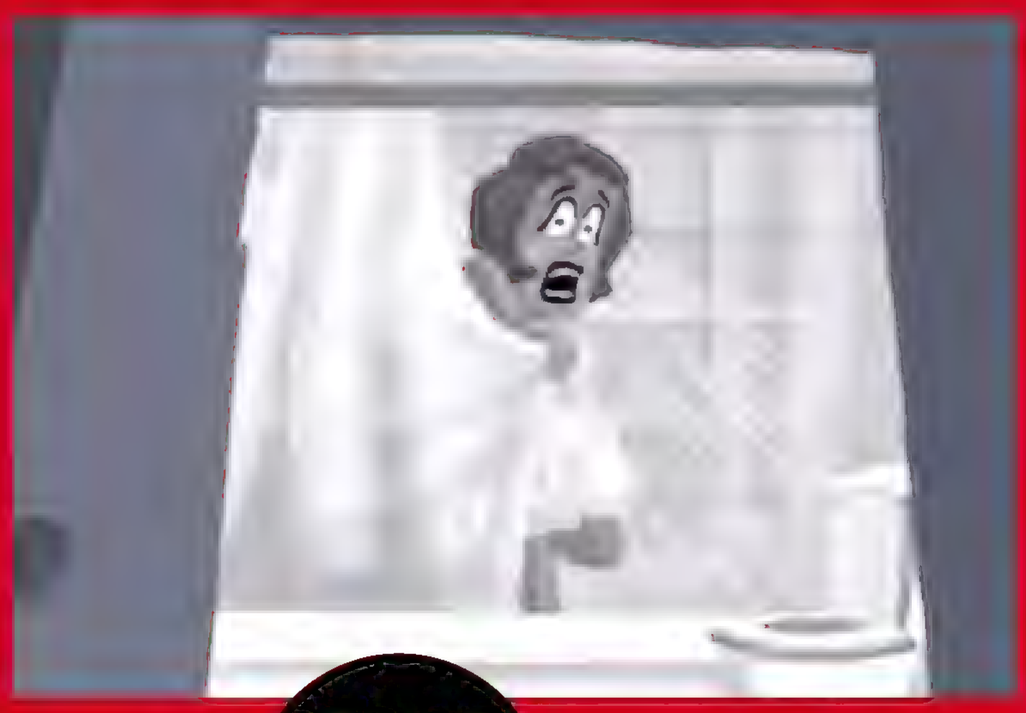
Annunciato per il prossimo settembre il terzo lungometraggio cinematografico delle fatine di **Iginio Straffi**: in occasione del loro decennale, riecco quindi le **Winx** nelle sale di tutto il pianeta (proprio così!), stavolta alle prese con gli ***Abissi dell'Oceano Infinito***. *"Grazie alla loro nuova alleata Politea"*, spiega la sinossi sul sito ufficiale, *"le Trix sono riuscite a liberare Tritannus dalla sua prigione scambiando la sua vita con quella del principe Sky. Il loro malvagio piano di conquista della Dimensione Magica sembra più vicino che mai al successo. Per salvare il principe, Bloom potrà contare sull'aiuto delle sue amiche di sempre, le Winx, e delle piccole Selkie. Le Winx ce la faranno a sconfiggere le Trix e la loro nuova alleata Politea? Cosa accadrà se non riusciranno a salvare Sky e ristabilire l'equilibrio dell'Oceano Infinito? Magia, trasformazioni, ed un antico mistero magico... le Winx saranno più unite che mai in questa nuova emozionante avventura!"*.
Basato sul soggetto dello stesso Straffi, di **Mauro Uzzeo** e di **Francesco Artibani**, *Il Mistero degli Abissi* avrà come sempre la regia del "papà" delle fatine.

È ancora presto per esultare: ma pare proprio sia stata avviata la produzione di un nuovo lungometraggio animato dedicato ai grandiosi cavernicoli di casa **Hanna&Barbera**. Almeno stando a quanto riferisce *The Hollywood Reporter*, è la **Warner Bros.** ad occuparsene, basandosi sulla sceneggiatura di **Chris Henchy** e affidando il lavoro a **Will Ferrell** e **Adam McKay**. Non si parla di un live-action, come nel caso del film interpretato da **John Goodman** nel 1994 (pellicola molto criticata, ma – almeno nella prima parte – di sicuro effetto), ma di un cartoon. Restiamo in attesa...

Alzi la mano chi non se lo aspettava! I pittoreschi servitori gialli di **Gru** avranno un film tutto per loro. Erano loro le vere star di ***Cattivissimo Me***, 1 e 2 – film dove avevano già ben più che un ruolo di contorno – e adesso saranno protagonisti assoluti di un nuovo lungometraggio cartoon previsto per l'estate del 2015 e pensato come un prequel dei due *Cattivissimi*. Scopriremo così che i **Minions** esistono dall'alba dei tempi e sono sempre stati al servizio dei cattivi più cattivi che si siano mai visti, compresa la perfida **Scarlet Overkill** (che nell'originale sarà doppiata da **Sandra Bullock**). Ma sempre con esiti disastrosi (per il cattivo, s'intende)...
Prodotto da Illumination Entertainment per la Universal Picture, il *Minions Movie* vedrà **Pierre Coffin** e **Kyle Balda** in regia, sul soggetto di **Brian Lynch**.

(Quasi) tutto Alfred Hitchcock in un minuto

Ok, non è una novità dell'ultima ora. Anzi, parliamo di un video uscito diverso tempo fa. Ma noi lo abbiamo "scoperto" solo adesso (che ci volete fare...) e volevamo condividerlo con le legioni osannanti degli Sbam-*fans: vedere tutto il meglio del maestro* **Alfred Hitchcock** *in un cartoon di 1 minuto e mezzo non è davvero roba di tutti i giorni!*
Il video è disponibile su YouTube, ma lo abbiamo rimbalzato anche sullo Sbam-*sito. Applausi a* **Tim Luecke** *e buona visione a tutti!*



Fermo Immagine, il Museo del manifesto cinematografico di Milano, celebra il **centenario** di uno dei primi cartoon della storia: **Gertie il dinosauro**. È l'occasione per spaziare nella storia di tutti i mostri giganteschi del cinema e del cartoon

di Sergio Brambilla

Il mondo dei dinosauri

100 anni di Gertie

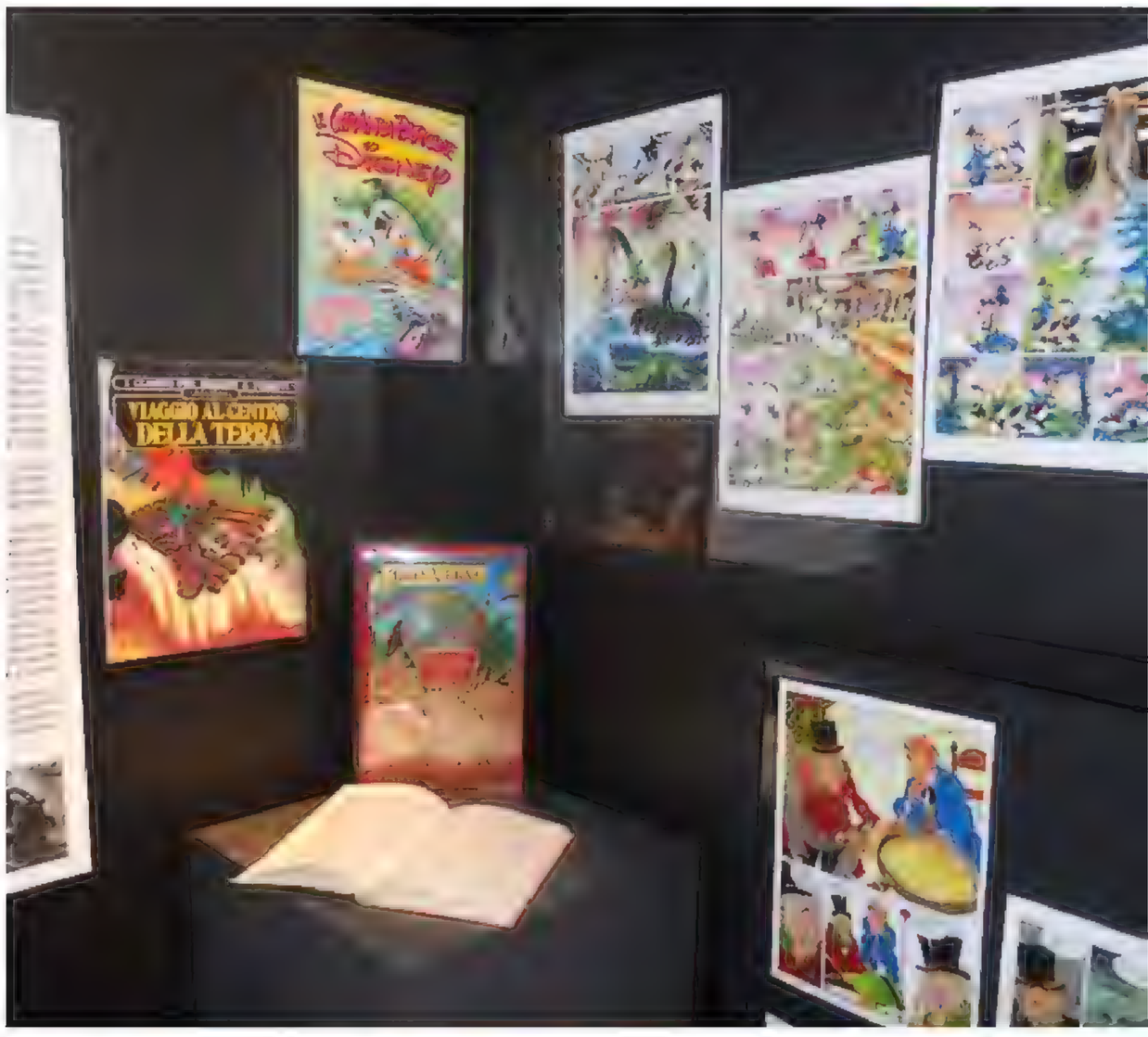
Nel **1914**, esattamente **100** anni fa, faceva la sua comparsa il **primo dinosauro della storia del cinema**: un tenero brontosauro a cartoni animati di nome **Gertie**, protagonista di un breve film firmato dal grande **Winsor McCay**. Da allora i dinosauri non hanno più abbandonato i grandi schermi comparendo in migliaia di pellicole, proponendosi di volta in volta come feroci creature assetate di sangue o animali indifesi in fuga dalla furia distruttiva dell'uomo, ma anche simpatici protagonisti di serie televisive e a cartoni animati. Per celebrare questo anniversario ***Fermo Immagine***, il Museo del Manifesto Cinematografico di Milano – cogliendo l'occasione per festeggiare anche il 60° compleanno del mitico **Godzilla** – ha allestito una mostra speciale dedicata ai dinosauri così come ci sono stati raccontati in esattamente **100 anni di grande cinema** tra fantasia e ricerca scientifica.

La mostra è allestita in una suggestiva penombra, perfetta per valorizzare i manifesti cinematografici che costituiscono (ovviamente) il cuore dell'iniziativa. Ma non mancano anche parecchie foto di scena dai set antichi e recenti, fotobuste e modellini scientifici in scala. Anche se a lasciare a bocca aperta i visitatori più piccoli (ma non solo) è certamente il meraviglioso **stegosauro** lungo più di tre metri e mezzo composto da 70.000 mattoncini Lego! Inoltre: la ricostruzione a grandezza naturale della testa di uno **spinosauro**, uno dei dinosauri più presenti sui set di ogni epoca.

Un po' di titoli: dai film più celebri – quali *Jurassic Park*, *Viaggio al centro della terra* o *Il mondo per-*

duto di Arthur Conan Doyle – alle pellicole non direttamente "di dinosauri", ma comunque collegabili al genere – da *King Kong* a *Godzilla*, nelle rispettive varie versioni – ai grandi cartoon. E qui si spazia dal disneyano *Fantasia* alla bellissima sequenza del *Bolero* in *Allegro non troppo* di **Bruno Bozzetto**, dalla serie di *Alla ricerca della valle incantata* a *L'Era glaciale 3,* ai recenti *Dinosauri* di Spielberg e *A spasso coi dinosauri*, uscito pochi mesi fa. Senza dimenticare il pupazzo di *Toy Story* e ovviamente i dino-domestici degli *Antenati*.

Ma il primo di tutti i dinosauri cinematografici è, come dicevamo, il mitico **Gertie**, opera di quel **Winsor McCay** cui la Nona Arte sarà debitrice per l'eternità per il suo **Little Nemo**, uno dei primi veri grandi eroi del Fumetto.
Gertie era il protagonista di un filmato di 12 minuti, a tecnica mista, con cartoon e parti dal vero. È lo stesso McCay a "recitarvi", nel ruolo di un autore che mostra il dinosauro ai suoi commensali (tra cui c'è anche **Geo McManus**, grande autore di Arcibaldo e Petronilla), ne spiega i movimenti e gli impone alcune azioni dimostrative, interrompendolo mentre è intento a mangiare interi alberi. Una trama molto semplice e un disegno essenziale, come permetteva la tecnologia dell'epoca: eppure, Gertie è stato esempio e base per il lavoro di moltissimi cartoonist degli anni successivi.
Ovviamente, era un brontosauro, ovvero il lucertolone più classico per l'immaginario collettivo (pensiamo alle bistecche di brontosauro che era solito divorare **Fred Flinstones**): oggi invece il brontosauro "non esiste" più, visto che gli studi più recenti hanno dimostrato che il gigantesco erbivero era il risultato di ricostruzioni errate dei primi paleontologi.



Il mondo dei dinosauri

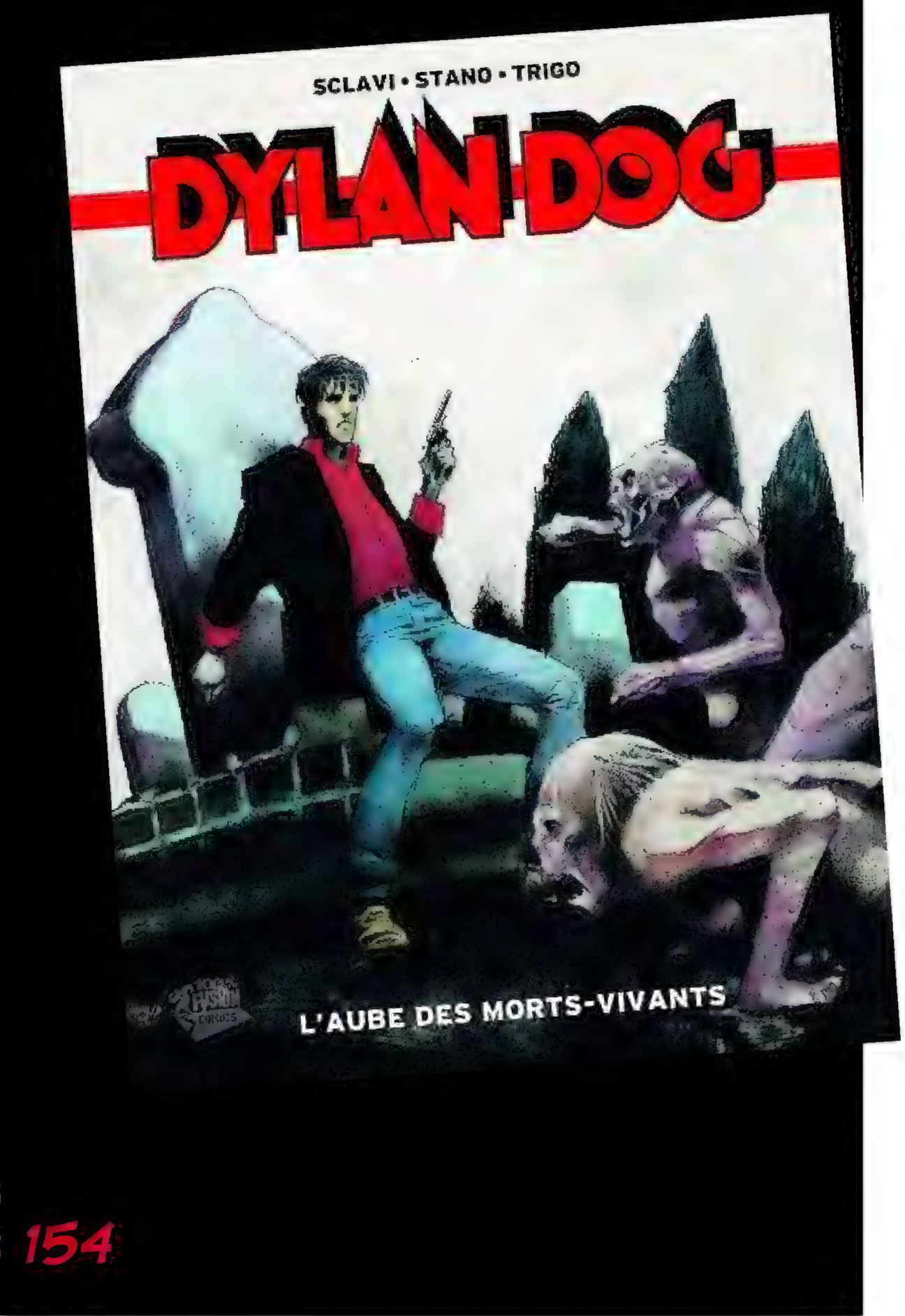
Fino al 13 luglio 2014
Fermo Immagine - Via Gluck 45, Milano
Orari: da martedì a domenica 14.00
Ingresso: 5 euro (ridotto 3)

DYLAN DOG CORNER

Dylan Dog © Sergio Bonelli Editore

Un indagatore internazionale

a cura di Doctor Why



Doctor Why, appassionato *dylandogologo* e creatore del blog Dylan Dog Web Club, ci propone un viaggio planetario alla scoperta delle varie versioni dell'Indagatore dell'Incubo. Un viaggio preciso e dettagliato da cui traspare la grande passione per il personaggio, ma così lungo da doverlo dividere "a puntate". Ecco la seconda.

Cari dylandogofoli internazionali continua con la seconda puntata il nostro viaggio "planetario" alla scoperta delle tante edizioni estere dell'Indagatore dell'Incubo. Dalla Francia alla Polonia, ecco le versioni multilingue dell'inquilino di Craven Road.

Francia

La primissima apparizione di Dylan Dog al di fuori dei nostri confini nazionali risale al lontano giugno del 1987, quando la casa editrice francese **Lug** pubblicò due albi mensili del nostro eroe, *Le fantome d'Anna Never*, che corrisponde al numero 4 dell'edizione italiana, *Il fantasma di Anna Never*, e *Les nuits de la pleine lune*, ovvero *Le notti della luna piena*, il nostro numero 3. Un particolare curioso è legato alle copertine di questi albi: il primo fu infattipubblicato con la cover realizzata da **Claudio Villa** per l'edizio-

ne italiana, mentre il secondo con un inedito. Visti però gli scarsi successi di vendita, la collana fu però subito soppressa. L'avventura d'Oltralpe di Dylan Dog riprese tra il maggio 1993 e il gennaio 1995: la casa editrice **Glenat** pubblicò sei albi brossurati con tre storie del nostro eroe ciascuna. La collezione, meglio conosciuta come *Collection 2 heures 1/2*, letteralmente *Collezione 2 ore e 1/2* (il tempo che s'impiega a leggere l'albo), fu pubblicata con copertine inedite realizzate da Claudio Villa. Gli albi di queste due collane sono tutti ormai difficilissimi da recuperare. Tra il gennaio del 2001 e il giugno del 2002 la casa editrice **Hors** ha invece pubblicato in grande formato alcune delle storie contenute nei primi tre *Albi Giganti* italiani. Di questa edizione sono usciti solo quattro numeri e anche se, da fonti non ufficiali, era dato per terminato il quinto numero, in realtà non fu mai dato alle stampe. La prima copertina di questa collana fu realizzata da **Elodie Saracco**, mentre le altre tre da **Angelo Stano**. Infine, nel 2013, è la **Panini Comics Francia** a riproporre sul mercato transalpino, nella collana *100% Fusion Comics*, le avventure dell'Indagatore dell'Incubo. Nel marzo 2013 uscì, infatti, nelle librerie il primo volume dedicato al nostro *Old Boy*, che conteneva le prime due avventure delle serie regolare, *L'alba dei morti viventi* e *Jack lo Squartatore*. Questo volume è stato pubblicato in due varianti, l'edizione *regular*, con cover con alette laterali disegnata da **Corrado Roi**, e l'edizione limitata *variant*, data alle stampe in soli 150 esemplari, che aveva come bonus una sopracopertina con il disegno che **Gabriele Dall'Otto** aveva realizzato per il primo *Color Fest* italiano. L'acquisto del volume *variant* fu possibile solo durante l'edizione del *Festival International de la Bande Dessinèe d'Angoulême* di quell'anno, dove il "progetto Dylan Dog" fu presentato ufficialmente al pubblico francese con la presenza dello stesso Dell'Otto. Nell'aprile 2013 uscì invece il secondo volume, un'edizione *deluxe* tutta a colori, che riproponeva le quattro storie contenute nel secondo *Color Fest*. Questo volume "conservò" la stessa copertina realizzata per l'edizione italiana del *Color Fest* da **Tanino Liberatore**.

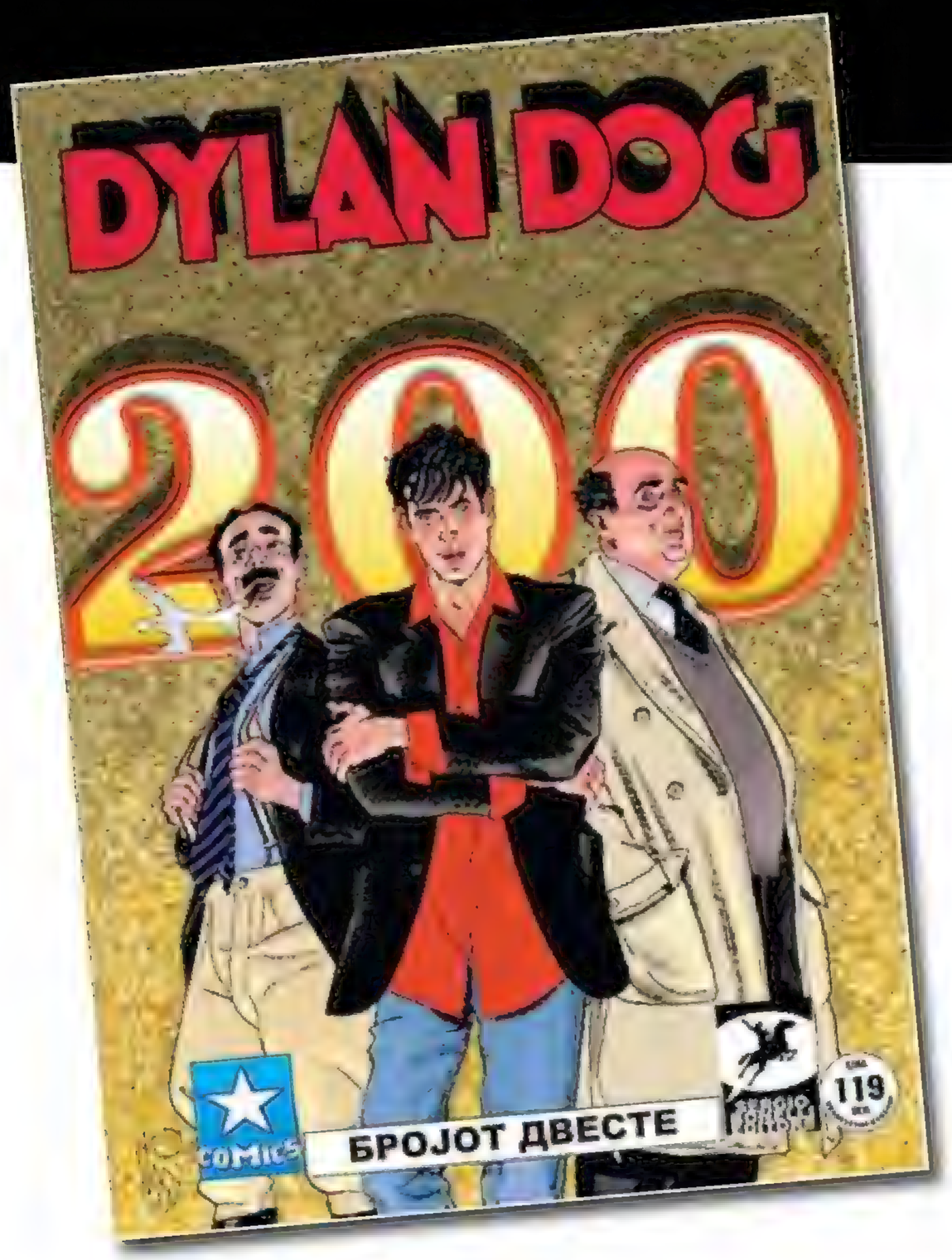
Germania

Tra l'aprile del 2001 e il novembre del 2002, la casa editrice **Carlsen Comics** ha pubblicato, senza rispettare la sequenza cronologia originale, venti albi

della serie regolare italiana. Un particolare curioso è legato ai primi tredici numeri di questa collana: la casa editrice, per un grossolano errore, pubblicò una prima versione di questi albi non rispettando l'obbligo della doppia prezzatura marchi/euro allora obbligatoria e fu quindi costretta a ritirarla dalla vendita e a sostituirla con una ristampa riveduta e corretta. Questi "nuovi" albi, completamente identici ai precedenti dal punto di vista grafico, sono identificabili, oltre che dalla presenza della doppia prezzatura, anche dai differenti codici a barre. Il codice a barre degli albi "originali" inizia, infatti, con il numero quattro, mentre quello delle "ristampe" inizia con il 9. Gli albi con l'errore sono in pratica impossibili da recuperare. Dal marzo del 2003 la casa editrice **Schwarzer Klecks**, partendo dal numero 21, ha continuato, senza rispettare la sequenza cronologica originale, a pubblicare gli albi dell'Indagatore dell'Incubo in Germania. Questa collana, che aveva mantenendo lo stesso formato grafico degli albi della Carlsen Comics, ha chiuso i battenti nel luglio del 2009.

Grecia

Dal dicembre del 1999 al luglio del 2000, la casa editrice **Mamouth Comix** ha pubblicato, senza rispettare l'ordine cronologico dell'edizione italiana, otto albi dell'Indagatore dell'Incubo. Una collana caratterizzata, oltre dal logo di Dylan Dog tradotto in greco, da un formato degli albi un po' più grande rispetto a quello italiano. Nella quarta copertina del numero 8 compariva il "prossimamente" che annunciava l'uscita nelle edicole del numero 9, che però non fu mai dato alle stampe. In seguito, la stessa casa editrice ha pubblicato una raccolta in grande formato (cm 18x21), con due storie per albo, dove ha ripubblicato gli otto albi stampati in precedenza. Anche questa collana, come la precedente, è caratterizzata dal logo del nostro eroe tradotto in greco. Nel 2007 la casa editrice **Jemma Comics** ha invece iniziato a pubblicare degli albi doppi, che contengono contemporaneamente una storia di Dylan Dog e una di Dampyr, altro eroe bonelliano. Questa collana a differenza delle prime due ha invece "conservato" il logo di Dylan Dog originale.



Jugoslavia

Tra l'agosto del 1987 e il marzo del 1993, la casa editrice jugoslava **Dnevnik** pubblicò un'edizione chiamata *Zlatna serija*, letteralmente *Collana d'oro*, che ripropose i primi 59 numeri della serie regolare italiana, cambiando però il nome (e il logo) del nostro eroe da Dylan Dog a ***Dilan Dog***. I numeri dal 51 al 59, pubblicati tra l'ottobre del 1991 e il marzo del 1993, sono particolarmente difficili da recuperare, perché stampati in tiratura limitata solo in Serbia a causa della guerra dei Balcani. Un particolare curioso è legato ai primi sette numeri di questa collana, che furono pubblicati, come nell'edizione italiana, con la costa di colore nero, mentre nei numeri successivi la costa è rossa. Da notare inoltre che per il titolo del numero 1 non fu utilizzata la traduzione letterale del titolo italiano *L'alba dei morti viventi*, preferendo il titolo *Doktor Ksabaras* (*Dottor Xabaras*). Dopo il numero 59, sempre a causa del conflitto, la collana fu definitivamente sospesa. A qualche anno di distanza uscì, senza autorizzazione della Sergio Bonelli Editore, una versione "pirata" del numero 60 a continuazione della serie, numero che però rimase isolato. Anche se quest'albo "amatoriale" è stato realizzato in Serbia dopo la fine della guerra, per motivi storico/geografici, è solitamente considerato un albo jugoslavo.

Oltre agli albi della serie regolare italiana, dal 1988 furono riproposti, sempre dalla Dnevnik, anche i primi quattro albi speciali dell'Indagatore dell'Incubo. Un'altra curiosità è legata alle copertine di questi albi speciali: nonostante il nostro eroe nelle avventure jugoslave si chiama *Dilan* e non *Dylan*, nelle prime due copertine fu usato erroneamente il logo italiano, *Dylan Dog*, per tornare al logo jugoslavo nelle altre due. Infine, nel 1991, fu pubblicata la versione jugoslava del primo crossover di Dylan Dog e Martin Mystère, *Ultima fermata: l'incubo!*.

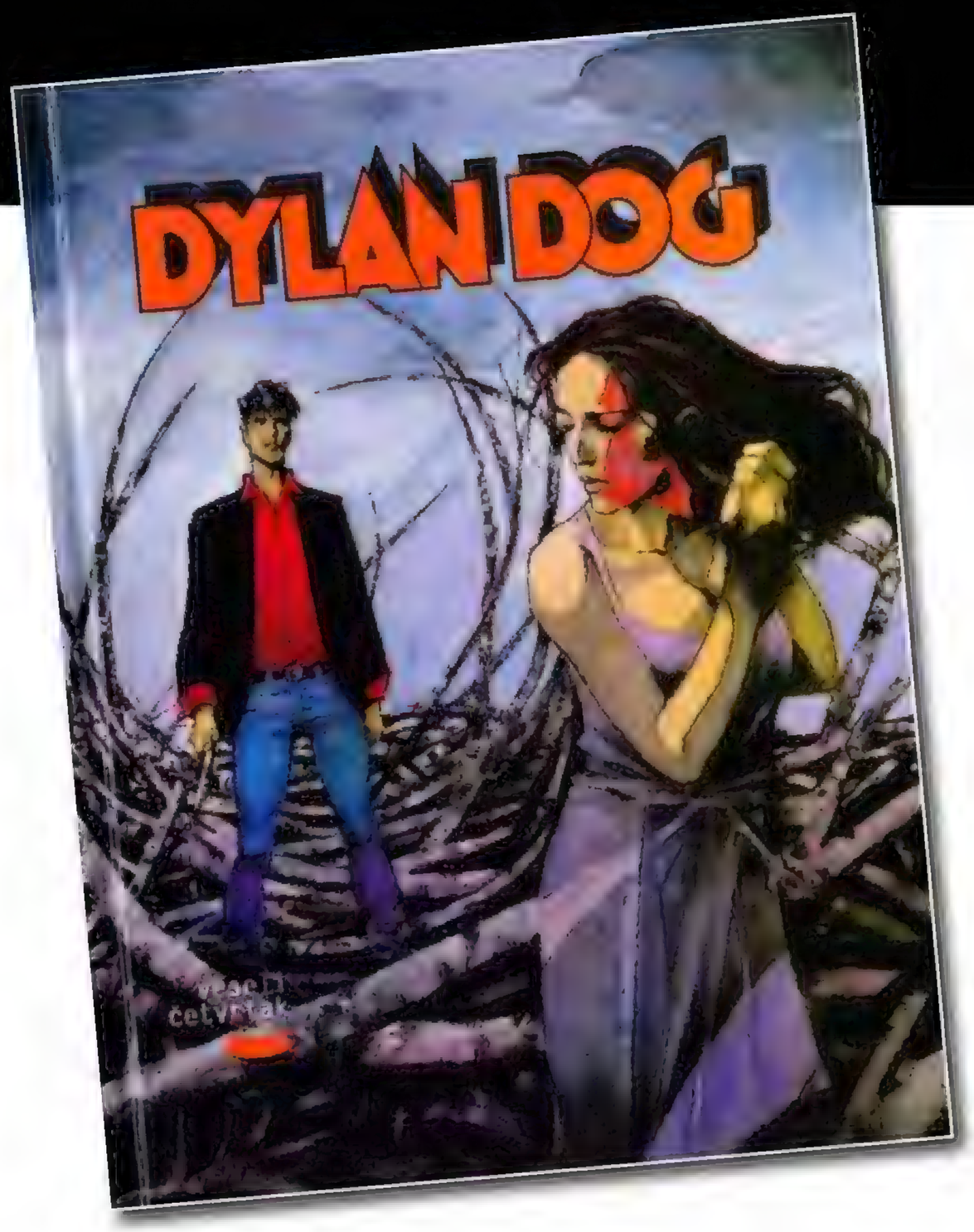
Kosovo

Tra l'ottobre del 2010 e il settembre del 2011, la casa editrice **Expik** ha pubblicato i primi sette numeri della serie regolare italiana. Sulla copertina del primo numero dell'Indagatore dell'Incubo kosovaro è però riportato il numero 8: quest'albo fa, infatti, parte della collana *Koleksioni i artë*, conosciuta anche come *Golden Collection*, in cui, in precedenza, erano state date alle stampe alcune avventure di altri due personaggi bonelliani, **Brad Barron** e **Dampyr**. Tutti gli albi di questa collana settimanale, compresi quelli di Dylan (numeri 8, 12, 15, 18, 20, 22 e 23), sono stati riprodotti in lingua albanese.

Macedonia

Dopo la caduta della Jugoslavia, nel 1992 alcune case editrici macedoni hanno acquistato i diritti per la pubblicazione degli albi dell'Indagatore dell'Incubo. Tra il luglio e il dicembre del 2005, la casa editrice **Mega Press 33** ha pubblicato, rispettandone l'ordine cronologico originale, i primi sei numeri della serie regolare italiana. Un particolare curioso è legato al titolo del numero 1 macedone: come già in precedenza per l'edizione jugoslava, non fu utilizzata la traduzione letterale del titolo italiano *L'alba dei morti viventi* preferendo *Dottor Xabaras*. Nella quarta di copertina del numero 6 compariva il "prossimamente" che annunciava l'uscita nelle edicole del numero 7, in raltà mai uscito. Questi albi erano, tra l'altro, caratterizzati da

una qualità di carta e di stampa inferiore rispetto agli standard italiani.
La casa editrice **Varm Comics** ha invece ripresentato, nel gennaio del 2010 e nel gennaio del 2011, i primi due *Albi Giganti* italiani, il secondo dei quali fu arricchito da delle interviste inedite a **Bruno Brindisi** e **Giampiero Casertano**.
Infine, nell'aprile 2014, la casa editrice **M-Comics** ha iniziato la pubblicazione di una nuova collana bimestrale dedicata al nostro eroe. Il primo numero di questa collana ha riproposto l'albo a colori numero 200 della serie regolare bonelliana, uscito originariamente nelle edicole nel maggio 2003 col titolo *Il numero duecento*, mentre il secondo, la cui uscita, salvo imprevisti, è prevista proprio per questo mese di giugno, dovrebbe riproporre l'albo *Daisy & Queen*, numero 201 dell'edizione mensile italiana.



Montenegro

Dopo la fine della guerra dei Balcani nel 1992, nessuna casa editrice montenegrina ha mai acquistato i diritti per la pubblicazione delle avventure dell'Indagatore dell'Incubo: gli albi del nostro eroe sono però stati distribuiti nel paese da diverse case editrici della vicina Serbia.

Norvegia

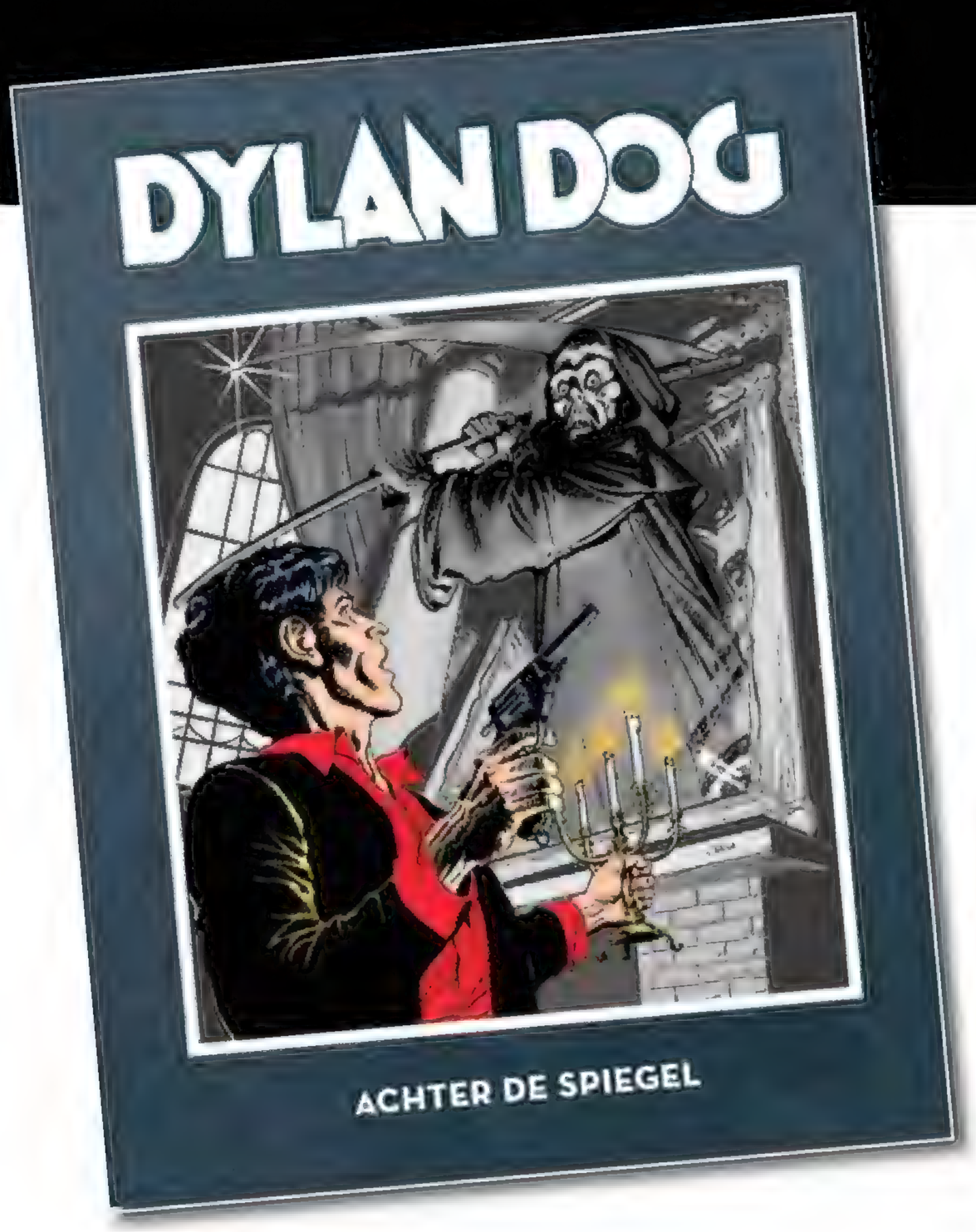
Dal febbraio al giugno del 1991, la casa editrice norvegese **A/S Hjemmet** ha pubblicato, senza rispettare l'ordine cronologico della serie regolare italiana, cinque albi di Dylan Dog. Una curiosità è legata alle copertine di questi albi, dati alle stampe con un dorso bianco molto simile a quello degli albi speciali italiani. Questi albi sono attualmente molto difficili da recuperare.

Olanda

Nell'ottobre del 2009, la casa editrice olandese **Silvester Strip** iniziò la distribuzione di quattro albetti gratuiti che pubblicizzavano l'uscita del primo albo dell'Indagatore dell'Incubo, prevista per i primi mesi dell'anno successivo. Nel gennaio del 2010 iniziò, infatti, la pubblicazione di dodici albi mensili con copertine cartonate simili, per caratteristiche tecniche, a quelle della *Collezione Book* italiana. La casa editrice diede inoltre la possibilità di sottoscrivere un abbonamento annuale con cui si ricevevano in regalo un box da collezione e un albo extra, ormai introvabili. Gli albi regolari avrebbero dovuto seguire la sequenza cronologica originale italiana, ma per un banale errore della casa editrice il numero 3 e il numero 4 furono invertiti tra loro. Il numero extra riproponeva invece il nostro numero 229, *Il cielo può attendere*, dell'ottobre del 2005. La distribuzione degli albetti pubblicitari e degli albi regolari è avvenuta anche in Belgio: in entrambe le nazioni, gli albi sono in lingua tedesca. Negli ultimi mesi, la ricerca di **Stefano Munarini** (il *Bonelli Licensing Coordinator* della Panini Comics, licenziataria per l'estero delle collane della casa editrice milanese) di un traduttore Italiano-Olandese ha confermato l'indiscrezione che vuole che le avventure del nostro Old Boy saranno presto pubblicate nei Paesi Bassi anche in lingua olandese.

Polonia

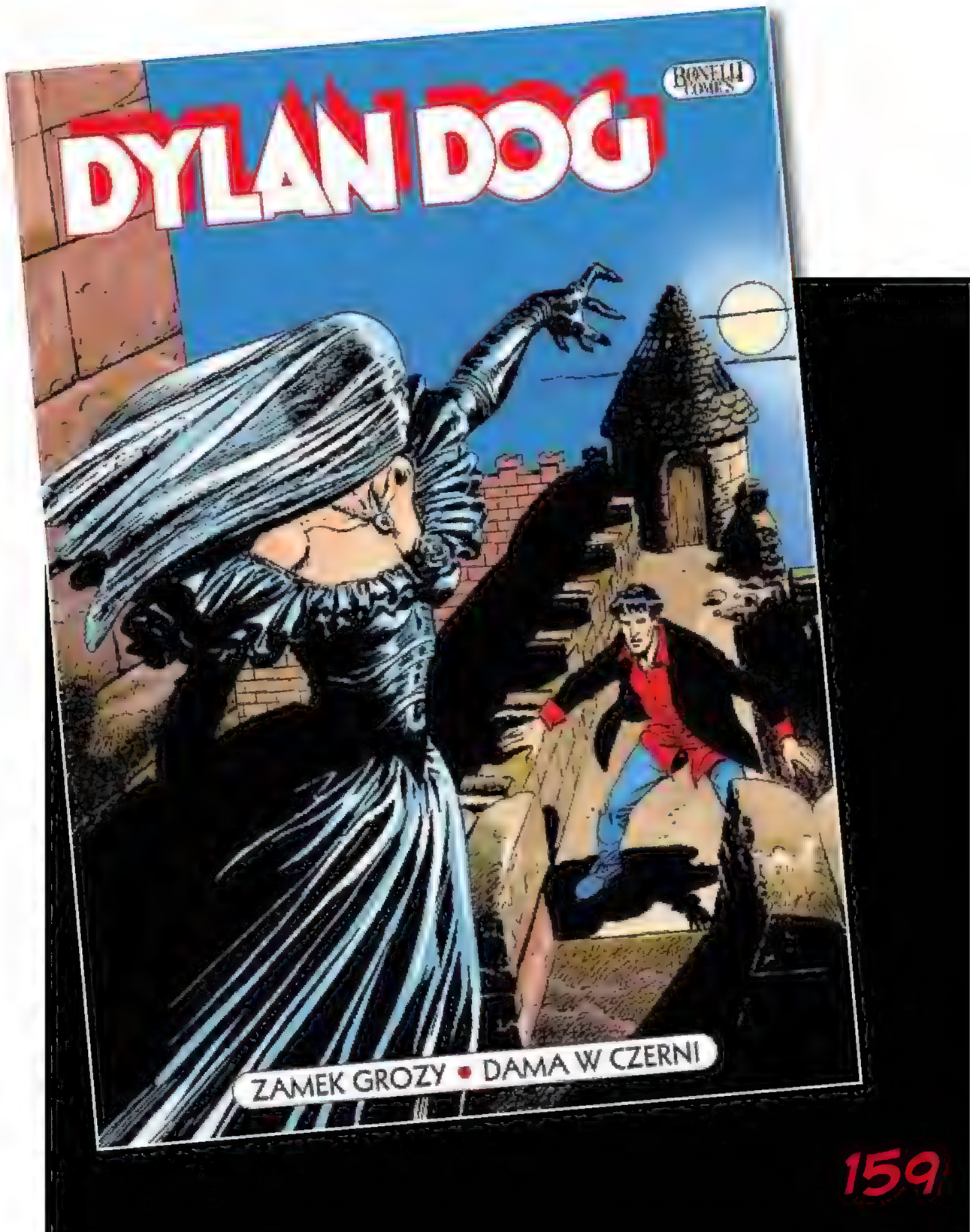
Nel 2001 la casa editrice **Egmont Polska** pubblicò, sui numeri 23 e 24 della rivista trimestrale *Ðwiat Komiksu*, alcune storie brevi del nostro eroe, per pubbli-



cizzare l'imminente uscita in Polonia di una collana a fumetti a lui dedicata. Sul numero 23, uscito nelle edicole polacche nel giugno del 2001, furono riproposte le avventure *La bambina*, apparsa per la prima volta sul cartonato Mondadori *L'Indagatore dell'Incubo*, del novembre 1991, e *L'incubo dell'indagatore*, apparsa per la prima volta nel *Dylan Dog Albo Gigante* numero 7 del novembre 1998. Sul numero 24, uscito nelle edicole polacche nel settembre del 2001, fu invece riproposta l'avventura *Sangue di lupo*, apparsa per la prima volta nel *Dylan Dog Albo Gigante* numero 6, del dicembre 1997.

In seguito, dal settembre del 2001 al novembre del 2004, la stessa casa editrice ha pubblicato, con cadenza irregolare e senza rispettare l'ordine cronologico originale, undici numeri della serie regolare italiana. Un particolare è legato all'undicesimo numero di questa collana: inizialmente la serie avrebbe dovuto terminare con il numero 10, ma dopo sette mesi dalla pubblicazione di quest'albo, viste le pressanti richieste di alcuni fan, la casa editrice fu "costretta" a pubblicare anche il numero 11, che fu però distribuito in pochissime copie solo nella zona della Polonia dove la collana aveva riscosso maggior successo. Questo numero è quindi il più difficile da reperire. Un'altra curiosità è legata invece alle copertine della serie, perché i primi tre numeri riproposero alcune cover di copertina realizzate, nel 1999, da **Mike Mignola** per l'edizione statunitense dell'Indagatore dell'Incubo, mentre dal quarto numero in poi furono utilizzate le copertine dell'edizione italiana. Infine, un'ultima curiosità è legata al numero 38 della sopra citata rivista *Dwiat Komiksu*. In questo numero, uscito nelle edicole nel gennaio del 2005, appariva in copertina la scritta *"Komiks Dylan Dog Gratis!"*, ovvero *"I fumetti di Dylan Dog gratis!"*, riferita a un articolo interno, dove era spiegato come recuperare gli ultimi tre numeri della serie ad albo gratuitamente. Dopo circa sei anni, nell'aprile 2010, sempre la casa editrice Egmont Polska rispolverò il "progetto Dylan Dog" e pubblicò due albi contenenti ognuno due avventure del nostro *Old Boy*. Dopo l'uscita del secondo numero, però, la collana fu definitivamente soppressa.

(continua)



COMICS SBAM!

Andrea Gallo

La cantina

Andrea Gallo nasce quasi quattro decenni fa. Sin da piccolo è rapito dalla musica, dai fumetti e dalla letteratura. Sarà la musica a prendere il sopravvento, facendolo diventare a vent'anni un autore di canzoni, attività che tuttora svolge. Ma la passione per il fumetto ha radici lontane, da quel Dylan Dog dell'88, a cui sono seguiti acquisti compulsivi di fumetti (lui assicura anche 20 al mese nei tempi d'oro) di Alan Ford, Martin Mistère, Zagor, Mister No e tanti altri. Tutte quelle storie lette spesso due volte, la prima volta per diletto e la seconda, per smontarle, studiarle, analizzarle. Ora che le canzoni gli hanno concesso "la libertà vigilata" prova in punta dei piedi, con riserbo e volontà, con passione ma cautela a scrivere per il fumetto, con alcuni punti fermi, oltre a quelli prima citati. 1 il fumetto è un medium bellissimo; 2 Tiziano Sclavi è un genio, Magnus è fortissimo e le *Storie brevi* di Manara sono favolose; 3 è importante l'idea, ma l'idea arriva al dunque (soggetto e poi sceneggiatura) se c'è disciplina, lavoro e impegno; 4 la costruzione dei personaggi è fondamentale, importante dargli un passato affinché abbiano presente e futuro; 5 si imparano sempre cose da chiunque e ogni giorno si ricomincia da zero.

CONTATTO: *andreawriter@libero.it*

SOGGETTO
La cantina
(genere Thriller Horror)

La crisi economica si fa sentire e Tommaso, disoccupato ormai da quasi un anno, decide di inventarsi un lavoro per sbarcare il lunario. Decide di occuparsi di "sgombero locali e cantine" utilizzando il vecchio furgoncino acquistato tempo fa.
La sua attività di autopromozione attraverso il volantinaggio porta subito dei risultati insperati. Nella prima settimana trova due clienti. La seconda settimana viene contattato telefonicamente da una signora che si presenta come la signora Rossetti e che dice di dover "ripulire" in tempi brevi la grande cantina della sua villa. Tommaso si informa circa il materiale da portare via e chiede, data la grande mole di lavoro, un supplemento di paga. La signora acconsente e gli dà appuntamento alla villa il mattino dopo alle ore 8.
Tommaso giunge alla villa ed è stupito nel trovare una donna bellissima che si presenta come signora Rossetti e lo invita a prendere un caffè di sopra prima di iniziare i lavori. Tom capisce di essere in una casa di una persona molto ricca, sia per la bellezza e il valore della villa, sia per il lusso dell'arredamento e degli oggetti vari, alcuni d'antiquariato.
La signora Rossetti spiega a Tommaso come vuole che sia svolto il lavoro e insieme si dirigono, scendendo un'infinità di scale a chiocciola, alla cantina. Tommaso è preso da un colpo di sonno, fatica a tenere gli occhi aperti, la sua mente è un po' confusa, la sua vista è sempre più sfuocata. Ormai è in cantina, la mano della signora lo guida, lui arriva passo dopo passo al centro della cantina. Ormai non vede quasi più. La signora lo congeda con un semplice addio. Poi lui sente una porta chiudersi a chiave. Sul giornale del giorno dopo, che la signora sta leggendo, il titolo in prima pagina è "Ennesima sparizione in paese, dopo la dog-sitter, l'elettricista e il giardiniere, pare sia scomparso un ragazzo trentenne..."

TAVOLA 1

Vignetta 1-2
INTERNO NOTTE
CM - Tommaso seduto sul divano di casa sua, t-shirt e jeans, sul tavolino a fianco c'è una bottiglia di birra e un cellulare, è in un momento di relax

Vignetta 3
PP di Tommaso - Dida narr.: "Chi l'avrebbe mai detto che in pochi giorni avrei trovato due clienti, 'sto giro mi son fatto venire proprio una bella idea"

Vignetta 4
SOGG - Tommaso che osserva il suo volantino sul quale è scritto "sgombero locali e cantine - prova Tommaso- se non provi non credi - prezzi incredibili - cell 335- 910000)

Vignetta 5
SOGG Tommaso - il cell squilla, sul display appare numero anonimo. EFF "driiiin"

Vignetta 6
MF - Tommaso risponde al cellulare: "Sì, pronto, Tommaso sgomberi"

TAVOLA 2

Vignetta 1
MF - Tommaso al telefono.
Dall'altra parte del filo: "Buonasera, sono la signora Rossetti e dovrei sgomberare la mia cantina"
Tommaso: "Bene, ha scelto la persona giusta, quanto è grande e quando vorrebbe farlo?"

Vignetta 2
PA di Tommaso con il cell in mano
Dall'altra parte del filo: "Circa 150 mq e vorrei farlo il più in fretta possibile, sono stanca di questo caos"
Tommaso: "La cantina è molto grande... dovrò applicare un supplemento... e quando farlo non è un problema".
Dall'altra parte del filo: "Bene, allora Tommaso venga domani in via degli Oleandri 66 alle ore 8"

Vignetta 3
PP - Tommaso è entusiasta e sorride, pensa
DIDA NARR: "Ffantastico, un'altra cliente, e questa volta una che non bada a spese"

Vignetta 4
Silhouette, la signora Rossetti in una stanza grande semivuota.

Vignette 5-6
STACCO - ESTERNO NOTTE
CM - Una villa storica liberty dell'800 su due piani, scale di accesso alla porta principale, tipo chiesa.

TAVOLA 3

Vignetta 1
Tommaso sul furgoncino di profilo con in bocca una sigaretta che pensa: "Mi fumo l'ultima sigaretta che poi chissà per quanto non posso farmene più"

Vignetta 2
SOGG Tommaso. Dal finestrino vede la targa di via degli Oleandri

Vignetta3
CL - Il furgoncino entra nel cancello automatico della villa

Vignetta 4
CM - Ai piedi delle scale dell'ingresso la signora Rossetti invita Tommaso in casa: "Venga Tommaso"

Vignetta 5
Interno giorno. In salotto.
SOGG - Tommaso che ferma il suo sguardo su di un teschio di cristallo e un grande gufo impagliato
La voce fuori campo, quella della signora Rossetti che chiede: "Vuole un caffè?"

Vignetta 6
PA della signora Rossetti. Elegantissima, una quarantenne piacente, capelli neri a caschetto, indossa un tailleur.

TAVOLA 4

Vignetta 1
PP di Tommaso: "Si grazie, un caffè è sempre gradito"

Vignetta 2
PA della cameriera che arriva nella stanza con il vassoio, pare un automa o uno zombie, carina, ma persa, come svuotata, capelli lunghi, fisico sinuoso.
Voce fuori campo della signora che dice: "Ho bisogno che la cantina sia completamente svuotata, vi troverà un sacco di cianfrusaglie"

Vignetta 3
SOGG Tommaso che guarda il fondo della tazzina di caffè che ha in mano e che ha appena bevuto

Vignetta 4
CM di spalle Tommaso e la signora Rossetti.
Signora Rossetti: "Venga Tommaso, andiamo che le faccio vedere il lavoro che c'è da fare"

Vignetta 5
La signora Rossetti di profilo silhouette che scende la scala a chiocciola

Vignetta 6
SOGG Tommaso - Guarda verso il basso, vede i suoi piedi sulle scale a chiocciola e pensa.
Dida Narr: "Cche cazzo è sto sonno che ho addosso...queste scale non finiscono mai"

TAVOLA 5

Vignetta 1
PA - Davanti alla porta della cantina, la signora Rossetti di profilo, Tommaso di fronte sempre più preoccupato perché vede poco, si porta una mano agli occhi

Vignetta 2
DETTAGLIO porta cantina
EFF: "klac klac", doppio giro di chiavi, la porta si apre

Vignetta 3
SOGG Tommaso: è dentro la cantina, tutte immagini sfuocate, vede oggetti indefiniti, gli pare di sentire un lamento.
EFF: "Mmmmnmmmm"

Vignetta 4
PA La signora Rossetti prende per mano Tommaso che ormai non vede quasi più nulla.
I due sono uno a fianco all'altro, lei ha un'espressione normale, tranquilla, lui ha un'espressione tesa e preoccupata, gli occhi quasi socchiusi come per tentare di vedere meglio.

Vignetta 5
FI - Tommaso a pugni chiusi e solo in mezzo alla stanza urla: "Che mi succede perdio, cosa cazzo mi hai fatto!?".
La signora Rossetti voce fuori campo: "Addio"

Vignetta 6
SOGG - Tommaso che prova a guardare verso la fonte di rumore ma ormai non vede è quasi tutto buio
EFF: "Clak clak", la serratura si chiude due volte

Tavola 6

Vignetta 1
Stacco - Interno giorno
Signora Rossetti che legge il giornale su di una poltrona

vignetta 2
soggettiva Signora Rossetti che guarda la prima pagina del giornale
"Ennesima sparizione in paese, dopo la dog sitter, l'elettricista e il giardiniere, pare sia scomparso un ragazzo trentenne..."

Vignetta 3-4
PP viso signora Rossetti con sguardo perfido

Vignetta 5
PPP sugli occhi quasi trasformati della signora Rossetti

Vignetta 6
Inquadratura sulla porta chiusa della cantina

www.shop.sbamcomics.it

Opono, la cupa, nerissima ragazzina afflitta da tante paure, tutte ben rappresentate... dalla sua ombra! Un umorismo nero, splatter, diretto, reso con tratto freddo da Zim: colpisce lo stomaco del lettore che però si diverte con le tragicomiche peripezie di questa piccola adolescente complessata, cui pare non possa andarne bene una. Come a un Wile Coyote umanizzato.

Opono

Le strisce nero-umoristiche
di Ilaria "Zim" Facchi

SBAM! BOOK

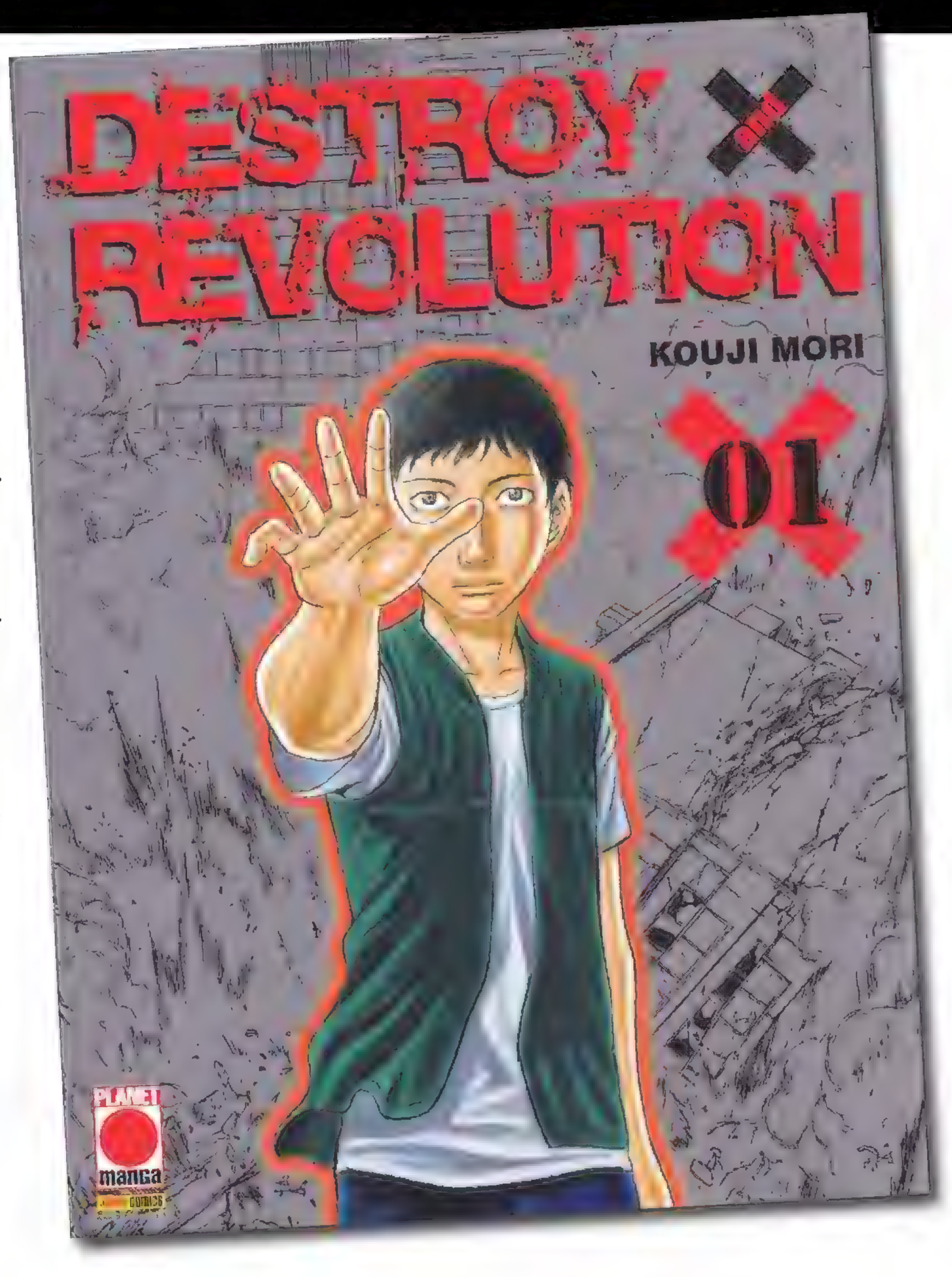
Fumetti italiani in digitale

Rubrica a cura di Annalisa 'Maya' Bianchi

Per la *Zona Manga* di questo numero, *Sbam!* si avvale di una consulenza d'eccezione: è con noi lo staff del *Labirinto*, la fumetteria di Bollate (MI) che ha nelle pubblicazioni del Sol Levant uno dei suoi punti di forza

Le rece del Labirinto

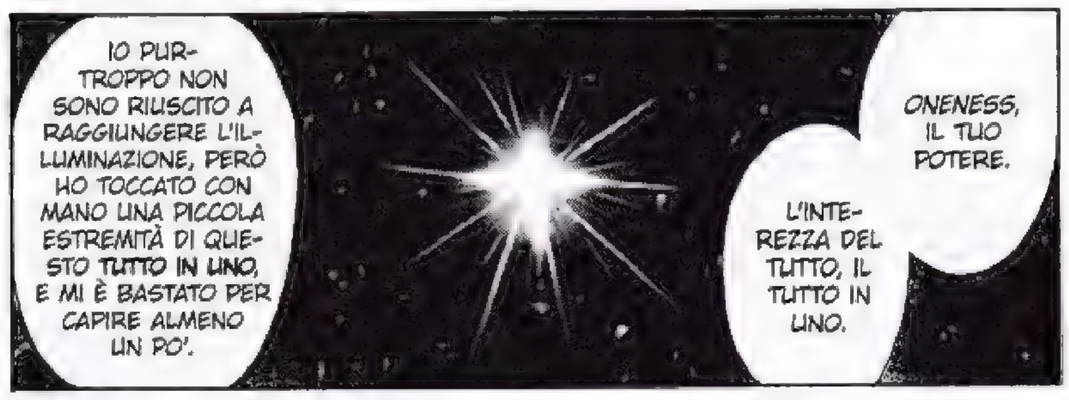
Destroy and Revolution



"La società è deforme. È marcia. Chi è nel giusto perde, chi è nel torto vince. E nonostante la strada imboccata sia palesemente sbagliata, i potenti continuano a spingere tutto in quella direzione che frutta loro guadagni, vantaggi, privilegi, lasciando che a pagarne le conseguenze siano le persone comuni. La nostra collera nasce dal senso di vuoto e di impotenza che proviamo davanti al dispotismo infinito di una società ormai deformata".

Da questo assunto ha origine la storia raccontata da ***Destroy and revolution*** di **Kouji Mori**.

Un ragazzo, **Makoto**, emarginato e solo, rimasto orfano e accudito dalla nonna, vive in uno stato di



apatia e rifiuto del mondo, con la consapevolezza di non avere nessuna dote particolare e di essere destinato a sprecare la sua vita senza raggiungere nessun risultato.

A scuola viene avvicinato da **Yuki**, un ragazzo brillante, benestante, ammirato e latin-lover: sembra l'esatto opposto del protagonista, per il quale comunque nutre un fortissimo interesse percependo in lui qualcosa di straordinario.

In effetti Makoto è dotato di un potere incredibile: riesce a distruggere la materia con il solo pensiero grazie all'*Oneness*, la consapevolezza che la realtà sia un *tutt'uno*: segreto esistenziale rivelatogli da una strana entità durante un periodo di cure psicologiche a cui si era sottoposto.

Nel momento in cui Makoto rivela il proprio potere a Yuki, i due si ritrovano uniti da un comune senso di odio e di rifiuto per la società: il primo con il *potere* nelle sue mani, ma con molti dubbi sul da farsi e sul concetto di giusto e sbagliato; l'altro senza un potere effettivo, ma con un'idea politico-sociale ben chiara in mente, cioè che l'unica possibilità per il loro paese di sopravvivere alla decadenza in cui sta sprofondando sia quella di distruggere fisicamente i luoghi dove il putridume politico e l'affarismo sfrenato sono più palesi. Inizia così una vera e propria opera di terrorismo con tanto di rivendicazioni ufficiali.

A metà tra *Death Note* e *V per Vendetta*, questo nuovo manga – proposto da **Planet Manga** in 4 volumi, a partire dallo scorso mese di maggio, ciascuno di 224 pagine in b/n, euro 6,50 – tratta in maniera molto diretta temi contemporanei: la crisi economica e di valori e la dilagante corruzione politico/imprenditoriale entrano prepotentemente nella trama.

Il terrorismo visto quindi come esercizio purificatore, che scavalca il senso di *giusto* e *sbagliato*, che non guarda in faccia a niente e nessuno in nome di un bene superiore.

Sicuramente una ventata di novità nel panorama del fumetto giapponese, una storia nuova raccontata senza tanti fronzoli anche nello stile grafico. Il tratto è molto lineare anche se ben dettagliato, i personaggi sono caratterizzati da sguardi allucinati e quasi sempre trasognati, mentre grande cura è riservata agli ambienti in cui i personaggi si muovono, rendendo più realistica la distruzione compiuta dai due ragazzi ai danni di industrie ed edifici.

Potenzialmente, una tra le più interessanti storie del panorama attuale: se non si concentrerà troppo sulla parte sovrannaturale della storia e manterrà una forte impronta di critica sociale, potrebbe davvero diventare una storia appassionante e appassionata, capace di coinvolgere i lettori a più livelli.

Assassination Classroom

Se voi foste un alieno in grado di fare un buco nella luna, trasformandola... in una falce, e con le vostre capacità foste in grado di muovervi a velocità supersonica, esercitare una forza sovrumana ed essere praticamente invulnerabile rigenerando il vostro corpo... Se foste insomma in grado, di conquistare da soli la Terra: cosa fareste arrivati sul nostro pianeta?

Qualunque sia la vostra risposta non crediamo sia quella scelta dal protagonista della serie ***Assassination Classroom***, di **Yuusei Matsui**.

Il protagonista è un alieno di fattezze polipoidi, capace di muoversi fino a Mach 20 e in grado di tenere in scacco gli eserciti di tutto il mondo. Dopo essere arrivato sulla Terra ed essere uscito indenne da qualunque attacco umano, decide – contro ogni logica e aspettativa, quasi per noia – di lasciare ancora un anno di vita al nostro pianeta, scegliendo di diventare insegnante in una classe delle scuole superiori: se gli studenti riusciranno a eliminarlo entro lo scadere dell'anno, allora la Terra sarà salva Altrimenti, il pianeta verrà distrutto.

Tutte le lezioni degli allievi della classe 3-E saranno dunque dedicate all'apprendimento delle più raffinate tecniche di assassinio, finchè qualcuno non riuscirà ad uccidere il misterioso alieno. Insomma, un corso intensivo di alienicidio. Non fa una piega no?

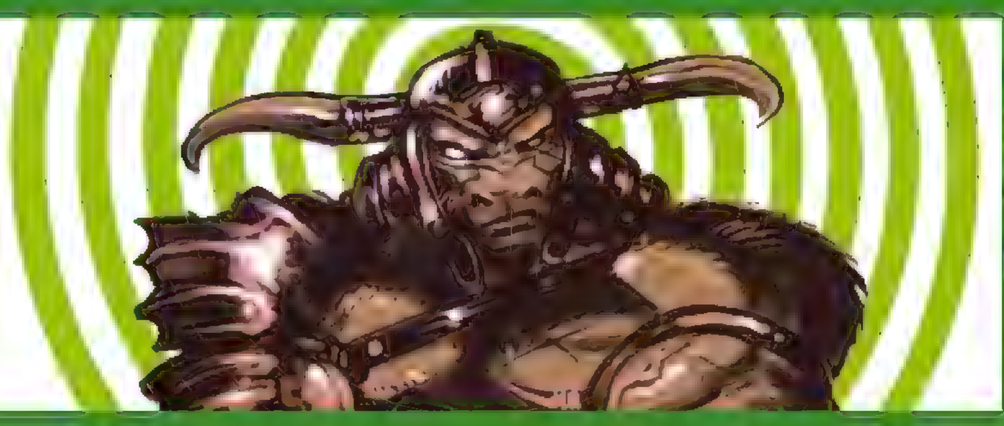
Anche se le motivazioni alla base di questa storia non si discostano di molto dai classici temi *shonen*, *Assassination Classroom* si rivela una sopresa interessante per diversi motivi: innanzitutto, il polipoide alieno **Koro-sensei**, ben caratterizzato e divertente, capace in poche pagine di mostrare lati sensibili e aspetti terrificanti, sembra un personaggio in grado di reggere bene una trama basata su fili abbastanza sottili. Molte idee dell'autore che lo caratterizzano sin dal primo numero – come le strisce di differenti forme e colori che gli compaiono in viso in base al suo stato d'animo – lo rendono molto malleabile e adatto a tenere sulla corda i suoi studenti come i lettori.

Il fatto poi che la classe dell'alieno sia proprio la 3-E, cioè quella dei meno bravi, degli emarginati o addirittura della "feccia" della scuola, lascia intuire la volontà di inserire in futuro tra i temi di questo manga, anche quello del riscatto di questi ragazzi.

Lo stile di disegno è abbastanza classico per il genere e il tratto riesce a rendere la tavola piena e godibile senza troppi arzigogolii. Il dinamismo dell'azione è garantito anche dalla composizione spezzata della pagina. La trama tiene il lettore nella giusta tensione, sapendo che da un momento all'altro può avvenire un tentativo di assassinio ai danni del "Prof".

Una serie che promette quindi molto bene, proponendosi come qualcosa di diverso dal "solito", con in più adrenalina, umorismo noir e anche, perchè no, spunti di riflessione. Anche questa serie è pubblicata da **Planet Manga**: il primo degli 8 volumi è uscito lo scorso maggio, 184 pagine in b/n, in vendita a 4,20 euro.

IL LABIRINTO
COMICS CARDS & GAMES



Da noi potrete trovare una vasta offerta di **FUMETTI DI TUTTI I GENERI:**
americani, manga, europei e tutta la migliore produzione della Nona Arte,
le migliori novità in fatto di board game e poi Magic,
Warhammer, Lego, action figure, costumi, armi e accessori
per il gioco di ruolo dal vivo e molti altri gadget!
Inoltre a vostra disposizione la **SALA DEL MINOTAURO**: un luogo
in cui potrete partecipare ai nostri tornei di Magic e Giochi da Tavolo,
oltre agli eventi e alle presentazioni delle migliori produzioni!

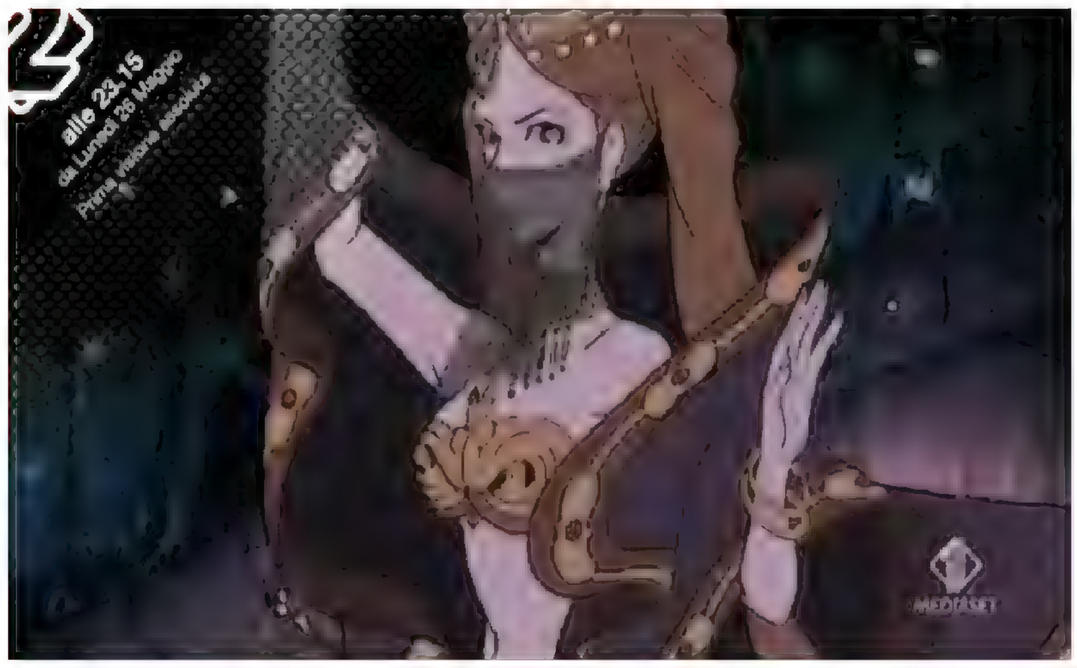
Via Donadeo 28 - Bollate (MI)
www.labirintocomics.it - info@labirintocomics.it
Tel. 02 3330 1180

Doraemon in 3D

Parlavamo già sul numero scorso del gattone azzurro e dei suoi gadget spaziali, in occasione dell'arrivo in Italia della quarta serie dei suoi cortometraggi. Torniamo nuovamente ad occuparci di **Doraemon** *perché è in arrivo il suo primo film d'animazione in 3D: in uscita in Giappone il prossimo agosto,* **Stand By Me Doraemon** *(questo il titolo) sarà diretto da* **Takashi Yamazaki** *e* **Ryuichi Yagi** *e prodotto dalla Shin-Ei Animation Co. in collaborazione con due dei principali studi di animazione 3D giapponesi, lo Shirogumi Inc. e la Robot Communications Inc.*
Un ottimo modo per "festeggiare" gli 80 anni dalla nascita del duo **Fujiko Fujio** *(al secolo* **Hiroshi Fujimoto***, 1933-1996) e* **Motoo Abiko** *(1934), creatori di Doraemon, di* Carletto e il principe dei mostri *e di svariati altri personaggi nella loro lunghissima attività di disegnatori e registi.*
Questo film è un nuovo passaggio nella ultra-quarantennale carriera del grande amico di **Nobita**, *che sarà anche mascotte ufficiale dell'Olimpiade di Tokyo del 2020.*

Fujiko Mine protagonista

Sono partiti il 26 maggio su *Italia2* i 13 episodi dell'attesissimo *prequel* ***La donna chiamata Fujiko Mine***, serie che promette di svelarci tutti i retroscena del passato della dolce, mefistofelica **Fujiko**: del primo incontro tra lei e l'astutissimo (salvo non sia davanti a un bel paio di gambe, s'intende) **Lupin III** e come fu che nacque la banda di ladri più famosa della storia del cartoon.
Mediaset sta quindi trasmettendo la serie in prima visione assoluta, ovviamente in fascia oraria protetta trattandosi di un cartoon dal tono decisamente adulto. In Giappone, *Lupin III Mine Fujiko to Iu Onna* è stata diffusa nell'estate del 2012. Regia di **Sayo Yamamoto**.



Blondie & Dagoberto

Una tipica coppietta americana, anni Trenta. Lei è carina, premurosa e soprattutto molto svampita: lucida l'argenteria perché non vuole fare brutta figura con l'eventuale ladro che dovesse rubarla; non scrive il mittente sulle sue lettere, tanto è inutile riceverle indietro, visto che le ha già lette; resta al telefono per ore anche con una perfetta estranea che ha sbagliato numero, in fondo è molto simpatica; si compra cappellini alla moda e piange disperata se il maritino non li apprezza adeguatamente. Già, il maritino: perennemente in ritardo in ufficio, è innamoratissimo della consorte ma mal ne sopporta le estrosità; appena può, si spaparanza sul divano o si incontra con il vicino di casa, tutto pur di non dover tagliare l'erba o ripulire la cantina; nel suo grigio lavoro di impiegato è angariato dal capufficio; cerca di far quadrare i conti familiari ma lo stipendio è quello che è. Con tutto questo, i due sono legatissimi e alla fin fine davvero felici. Per certi versi, sembra quasi di parlare dei nipotini di **Arcibaldo e Petronilla**, altra storica coppia d'oro del fumetto americano, ma **Blondie e Dagoberto** (**Dagwood**) **Bumstead** – anche se certamente qualche debito con *Bringing' up Father* ce l'hanno – sono riusciti rapidamente a crearsi una loro precisissima identità. Tanto da essere uno dei fumetti più letti di tutti i tempi.

Creata da **Murat "Chic" Young** nel 1930, periodo drammatico per la Nazione americana, questa striscia quotidiana cominciò con la storia d'amore tra una giovanissima sartina e l'unico rampollo di una ricchissima famiglia di città, che disereda il figlio dopo il suo rifiuto di troncare questo rapporto. Di punto in bianco, Dagwood sarà costretto a lavorare e cercarsi una casetta, percorrendo la strada di milioni di famiglie americane (l'esatto opposto della genesi del capolavoro di **Geo McManus**, che narrava invece le vicende di una coppia improvvisamente arricchitasi). Col tempo, la striscia perderà questo tema iniziale, concentrandosi su quello del rapporto di coppia. Anche quando Blondie e Dagoberto avranno dei figli – **Alec** e **Kikka**, che si vedono crescere via via, fino divenire genitori a loro volta – questi avranno sempre un ruolo secondario nella striscia, quasi a non disturbare i due "veri" protagonisti e il loro successo. Successo clamoroso, riprodotto su decine di testate e da cui sono nati un programma radiofonico, due serial televisivi e ben 28 film, interpretati tra il 1932 e il 1950 da **Penny Singleton** e **Arthur Lake**. Con gli anni Settanta, la striscia sarà proseguita dal figlio di Chic, **Dean Young**, con la collaborazione di **Jim Raymond** (figlio di un certo **Alex Raymond**...).

Ancora dopo otto decenni, leggere le strisce raccolte su questo Oscar Mondadori del 1969, il divertimento è assicurato: umorismo freschissimo, situazioni attuali, e soprattutto disegno splendido: le fanciulle di Young hanno segnato un'epoca (non ce ne voglia la povera Petronilla, ma Blondie è davvero un'altra cosa!).

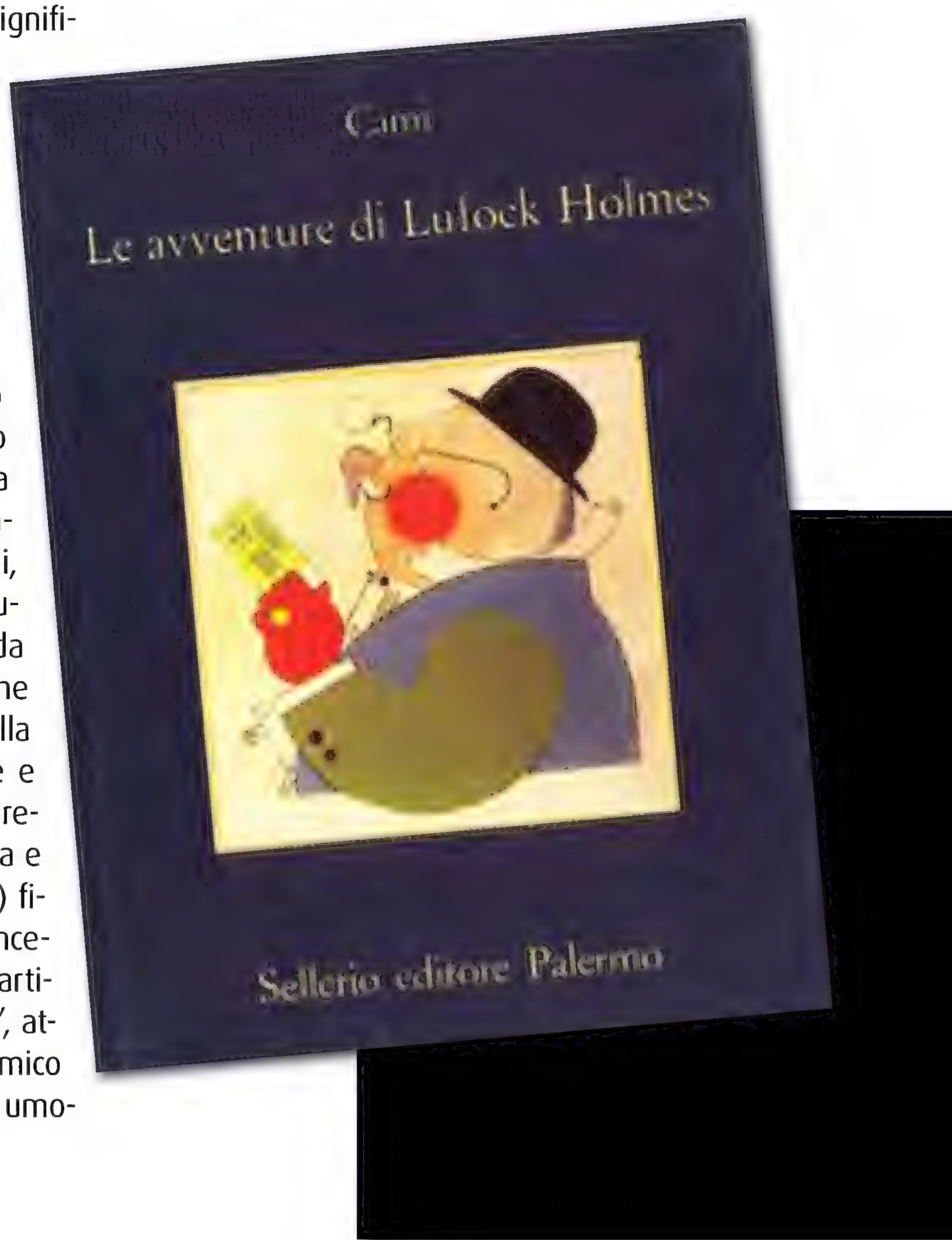
Chic Young - **Blondie & Dagoberto**
Oscar Mondadori, 1974

Dagli amici del sito *Il Consigliere Letterario*, su ogni numero di *Sbam!* un suggerimento extra-fumettistico per le nostre letture

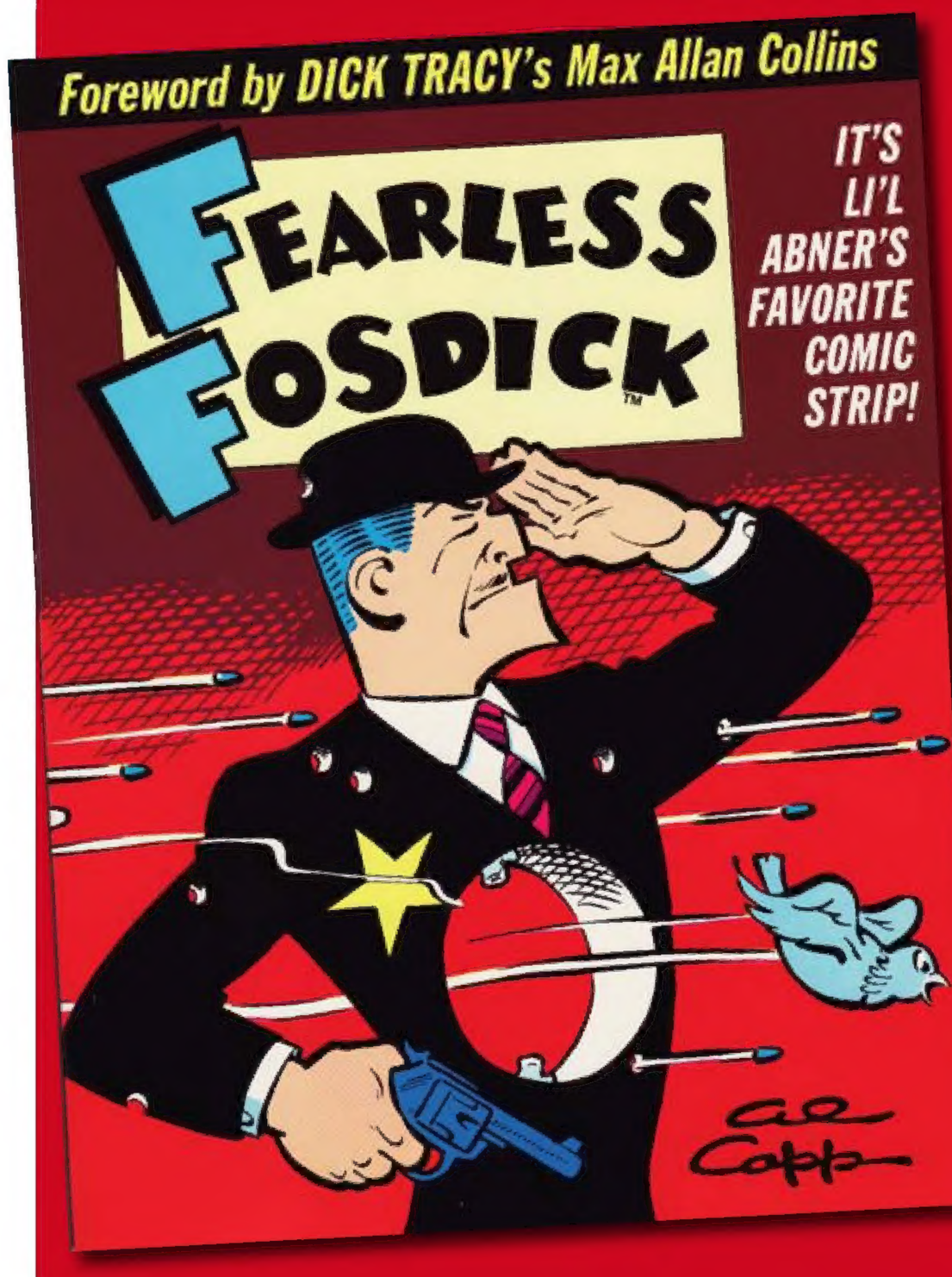
Nel vicolo cieco delle deduzioni

di Paolo Pizzato

Con ogni probabilità, il ***mystery***, con le sue filosofiche implicazioni sul significato della verità e della sua ricerca, e con la metafisica convinzione dell'esistenza di un ordine razionale del mondo che il delitto sconvolge e la sua soluzione ripristina, più di ogni altro genere narrativo presta il fianco alle dissacranti sottigliezze e ai puntuti affondi dell'ironia. C'è infatti qualcosa di assolutamente irresistibile nel prendersi gioco della superiore facoltà del raziocinio e del suo infallibile procedere, nel mettere alla berlina la tanto decantata perfezione dell'intelletto, capace (ma solo nel migliore dei mondi possibili, e dunque non nel nostro) di riportare alla luce ciò che è nascosto, di legare in una solida e conseguente catena di connessioni indizi che a prima vista paiono non avere tra loro nulla in comune. Maestro di questo humour lieve e spietato, che veste di sgargianti panni giullareschi una severa critica del primato della logica e dell'ottimistica (e in ultima analisi irrazionale) fiducia che gli uomini in essa pongono, è il francese **Pierre Louis Adrien Charles Henry Cami**, artista originalissimo e "dal multiforme ingegno", attore teatrale, illustratore e scrittore, grande amico di **Charlie Chaplin** (che lo definì il più grande umo-



rista del mondo, o per citar con maggior esattezza, *"le plus grand humoriste in the world"*) e inventore del bizzarro alter ego del più grande investigatore della storia della letteratura: **Sherlock Holmes**. Alla mente deduttiva dell'eroe di **Conan Doyle**, Cami, nella sua splendida opera intitolata ***Le avventure di Lufock Holmes***, oppone, in una serie di brevi storie dal ritmo incalzante, raccontate con una prosa chiassosa, esplosiva, ricca di trovate, invenzioni e gag fulminanti, **Lufock Holmes**, *"detective deduttivo dalla testa ai piedi"*, prima vittima del suo inarrestabile ragionare.
Circondato da personaggi la cui improbabilità è limpida espressione del mondo privo di ordine nel quale tutti viviamo (il *Capo della Sicurezza Relativa*, l'*Accordatore di Participi*, il *Direttore dell'Ufficio Antropometrico*, il *Bandito Scientifico e Letterario*, l'*Uomo dai Sopraccigli Uniti*), Lufock Holmes stupisce tutti con le sue intuizioni (rigorosamente razionali) risolvendo casi tanto assurdi quanto spassosi. Raffinatissimo esteta della burla, Cami omaggia, attraverso Lufock Holmes, l'indubbio talento di Conan Doyle e il fascino del suo personaggio; certo, il lettore ride di gusto di fronte alle trovate dell'investigatore creato dallo scrittore francese, ma allo stesso tempo non può non vedere quanto l'abile gioco di iperboli grazie al quale le doti del vero Holmes vengono rovesciate nel loro buffo opposto – *"Da molti anni studio i vari tipi di polvere esistenti al mondo"*, dichiara con fierezza Lufock poco prima di risolvere il suo primo caso, *"nessuna è uguale all'altra. Le ho catalogate tutte. Al presente sono in grado di riconoscere a prima vista la provenienza del più piccolo granello di polvere di sacrestia. Facile a riconoscersi per il caratteristico odore d'incenso. Come vedete, è elementare"* - abbia tutto l'aspetto di una sincera dichiarazione d'amore.



Fearless Fosdick

A proposito di parodie di grandi investigatori: leggere delle gesta di Lufock Holmes ci ha immediatamente riportato alla mente le imprese altrettanto eroiche di **Fearless Fosdick**, *strampalatassimo poliziotto creato da* **Al Capp** *nel 1948. Il grande autore umoristico americano diede vita al suo Fearless (ovvero "impavido") come spin-off della serie del suo personaggio più noto,* **Li'l Abner**. *Lo pensò come parodia del superpoliziotto* **Dick Tracy** *(Chester Gould 1931), già a sua volta versione estrema – e a tratti grottesca – del classico poliziotto tutto d'un pezzo.*

KUGIO & GINA

Hai sempre sognato essere un supereroe?

MERAVIGLIA STUDIOS

cerca volti nuovi per il suo prossimo Colossal ispirato al mondo dei nostri beniamini con super poteri!

COSA ASPETTI??

Vieni a trovarci subito nei nostri studi per un casting... il prossimo supereroe potresti essere TU!!!

FANTASTICO!! VIENI GINA! NON C'E' UN MINUTO DA PERDERE! QUEL POSTO DEVE ESSERE MIO! SAPEVO CHE PRIMA O POI IL MOMENTO SAREBBE ARRIVATO!!

...DEL RESTO ERA INEVITABILE! CONOSCO TUTTO DEI SUPEREROI. POSSO METTERE ALLA PROVA LE MIE **INNATE DOTI DI GRANDE ATTORE** PER DARE UN NUOVO VOLTO A QUESTO GENERE!! QUANDO MI VEDRANNO, MANDERANNO A CASA TUTTI GLI ALTRI!! NON TI PREOCCUPARE GINA: ANCHE QUANDO SARO' FAMOSO, NOI SAREMO SEMPRE AMICI!

CIAO, POSSIAMO INIZIARE...

BUONGIORNO A TUTTI. MI CHIAMO KUGIO E SONO UN ESPERTO DI SUPEREROI...

BENE KUGIO, VEDIAMO UN PO' LE TUE ESPRESSIONI... IMMAGINA DI ESSERE DI FRONTE AD UN MOSTRO GIGANTESCO FRUTTO DI UN ESPERIMENTO CHE MINACCIA L'UMANITA'...

MMMM... OK, ADESSO STAI PROVANDO UN GRANDE DOLORE PERCHE' SEI APPENA STATO COLPITO DA UN RAGGIO COSMICO MORTALE...

EHM... CONCENTRATI... UNA RAGAZZA E' STATA RAPITA DA UN PAZZO GALATTICO CHE L'HA PORTATA IN UNA DIMENSIONE PARALLELA...

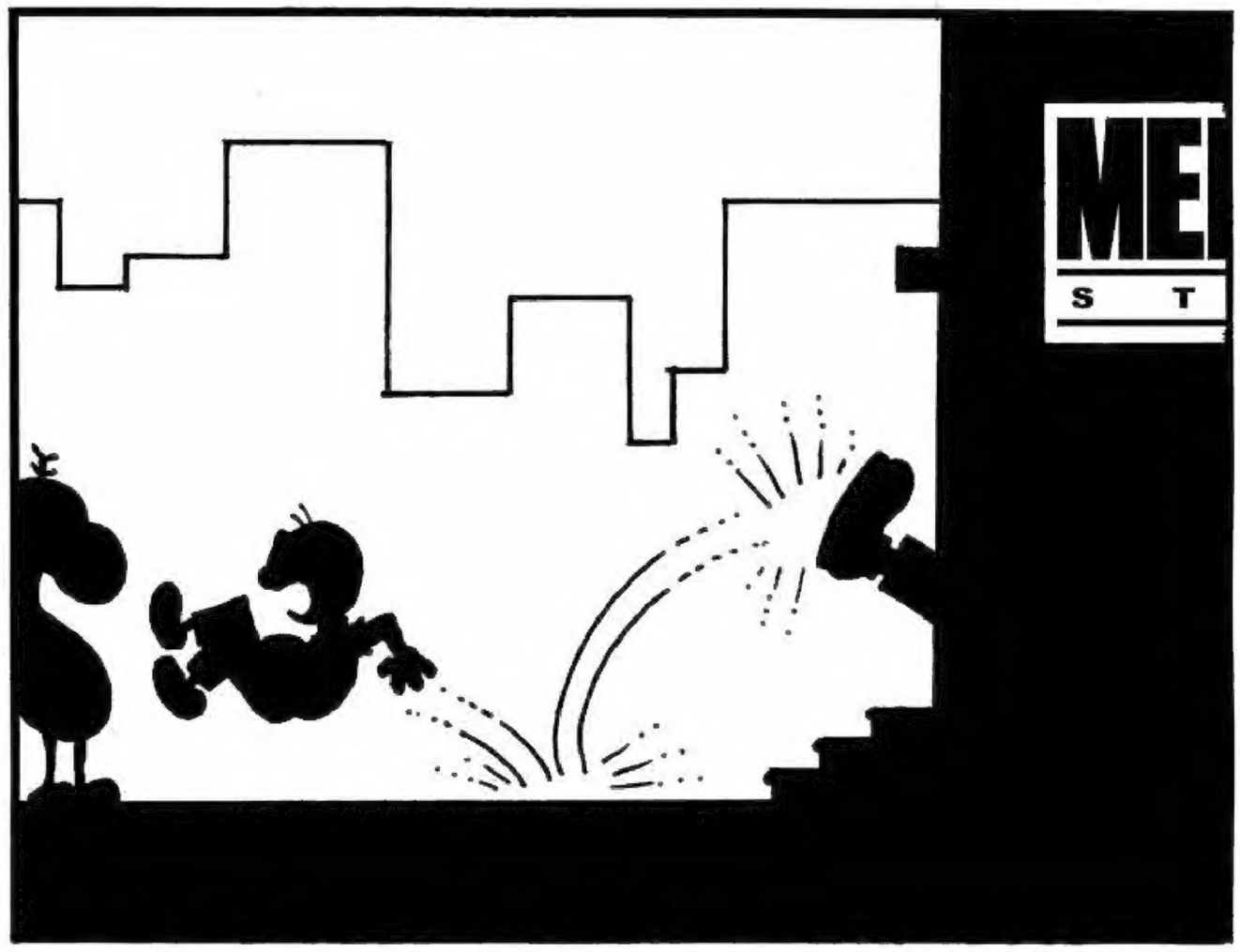
Testo e disegni di **Andrea Cugini**

ED ORA TI TROVI ALLE PRESE CON UN GRUPPO DI CRIMINALI MUTANTI CHE MINACCIANO DI IMPADRONIRSI DELLA TERRA...UH.. OE' RAGAZZI! MA QUESTO E' SORDO??

VABBE'... PROVIAMO DI PROFILO. ALLORA, SEI LEGATO COME UN SALAME SU UN TRALICCIO DELL'ALTA TENSIONE E **ELECTRICMAN** STA PER SCAGLIARTI ADDOSSO 200.000 VOLT... QUAL E' LA TUA ESPRESSIONE?...

MACCHE'... NIENTE. SENTI COCCO, NON SAPPIAMO COME DIRTELO... MA NON CREDO CHE TU VADA BENE... ANZI PER DIRLA TUTTA... **SEI UN VERO CIALTRONE!!!** MA TU PENSI VERAMENTE DI ESSERE UN ATTORE E DI AFFRONTARE TUTTE LE SITUAZIONI CON UN'ESPRESSIONE SOLA?

OE' PIANO COI TITOLI!! E POI A VOI CHE VI FREGA?? **NON FATE TUTTO CON LA COMPUTER GRAPHIC???**



INCOMPETENTI! NON CAPISCONO IL MIO POTENZIALE, ECCO LA VERITA'. E POI HANNO AGGIUNTO: "NOI QUI FACCIAMO **MERAVIGLIE**, MA PER TE CI VORREBBE UN **MIRACOLO**"! COSA AVRANNO VOLUTO DIRE?

KUSIO16

www.sbamcomics.it

Arrivederci a fine Luglio 2014 col numero 16